LITTLE BIG PLANET • DRAGON AGE ORIGINS • LIPS • DJ HERO



DICIEMBRE 2009



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Ana Martinez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Jotacé, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

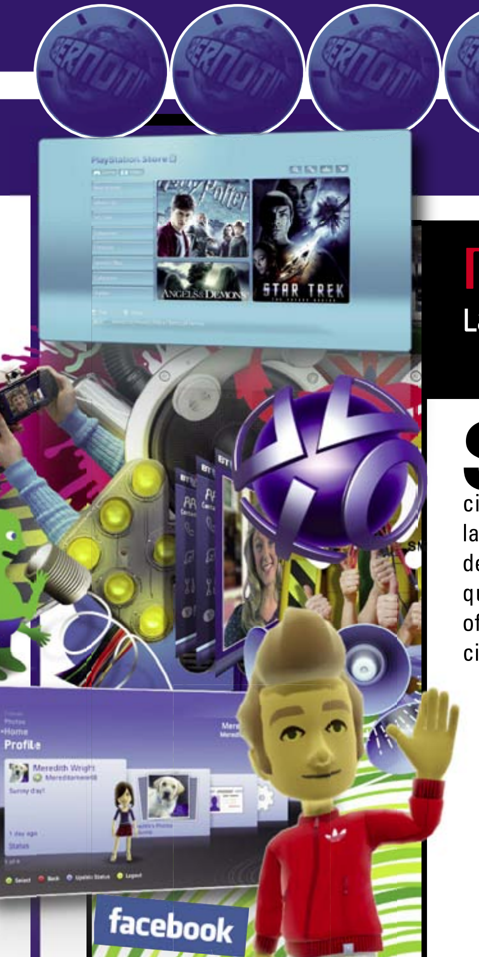
Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Era ya un clamor. Desde hacía tiempo, muchos megaconsoleros nos pedían que la revista tuviera su versión en digital. Ese paso, que nos parecía de lo más lógico, debíamos de darlo en su momento con la máxima calidad que siempre nos hemos impuesto con Megaconsolas. Pues bien, ese día ya llegó y todos vosotros ahora podéis disfrutar de Megaconsolas Digital, con todas las garantías para acceder ágil y rápidamente a la mejor información sobre el mundo de los videojuegos, a través de una navegación sencilla y de lo más intuitiva. Así podemos movernos con soltura por las páginas de Megaconsolas Digital, ampliar las mismas, buscar información por palabras, compartir la revista en nuestras redes sociales favoritas, imprimirla y descargar la publicación al ordenador...Y cómo no, enlazar con la web de El Corte Inglés para comprar ese título que con tanto ahínco y pasión os hemos recomendado. Y esto es sólo el principio, porque la vocación con la que nace Megaconsolas Digital es estar en continua evolución e ir incorporando continuamente innovaciones que nos ayuden a ser referencia entre las publicaciones digitales especializadas en el sector. De partida, somos ambiciosos. Esperamos, ya que estamos en Navidades, os guste este regalito hecho con mucho cariño. De paso también celebramos nuestro 80º número, cargado de muchas propuestas para pasárnoslo bomba jugado y en el que hemos seleccionado, como todos los años, el mejor juego del año. No os lo perdáis en estas páginas y ya puestos repetid en **www.megaconsolasdigital.com.**
¡Que lo disfrutéis!

J.M. Fillol





NO SOLO JUEGOS

Las plataformas evolucionan



Si por algo se está diferenciando la presente generación de consolas con respecto a las pasadas es en que, a lo largo de su periodo vital, no hacen más que mejorar y evolucionar para ofrecernos cada vez más prestaciones. Y no nos referimos tanto a aspecto externo como a las ersas actualizaciones que oran la experiencia del usuario da ciertos meses. Hasta la ha, se han cambiado menús, no el de Xbox 360, pasando a estilo más visual e incluyendo famosos avatares; se han intedo funciones de audio y de eo, con un abundante catálogo películas en definiciones están- y HD que está suplantando la vez más a los videoclubs de a la vida; y, por último, se han implementado las redes sociales más famosas, como Facebook o Twitter. Y no sólo en las plataformas de sobremesa. También nuestras consolas portátiles son cada vez más un centro multimedia. Por ejemplo, con DSi, podemos ser capaces de hacer una foto y subirla directamente a Facebook.

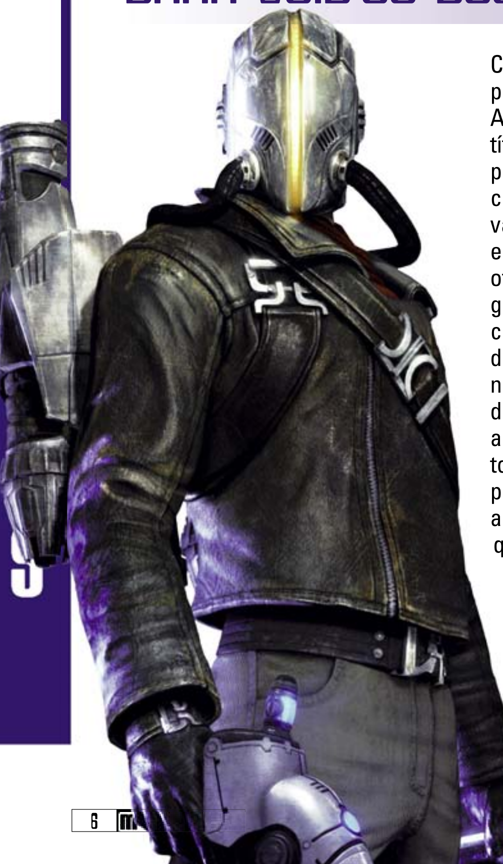
Un futuro multimedia

Los próximos años no harán más que mejorar este nuevo sistema, que llega a nuestras consolas mediante actualizaciones de firmware al conectarlas a la red. A la plataforma de películas estándar, que está siendo actualizada para poder reproducir calidades altísimas, de hasta 1080p, vía streaming (reproducción en directo por Internet), se le suman otras propuestas multimedia. Sony, por ejemplo, ya ha anunciado que está trabajando en un programa para visualizar cómics a través de PS3 o PSP, pero el cambio más significativo vendrá de la mano de los periféricos. Por un lado, Microsoft continúa trabajando en su Project Natal, una cámara que nos permitirá jugar sin mando usando nuestro cuerpo como herramienta, mientras que Sony elabora su propio mando con control de movimiento, todavía sin nombre oficial.



Un shooter aeroespacial

DARK VOID SE DEJA VER



Capcom sigue sorprendiéndonos con propuestas cada vez más exóticas. Ahora le llega el turno a «Dark Void», un título que mezcla los disparos en tercera persona con los juegos de naves espaciales, gracias al potente jetpack que llevamos a nuestra espalda. La historia gira en torno a un piloto de cazas que llega a otra dimensión a través del famoso triángulo de las bermudas, para encontrarse con una conspiración alienígena que tendrá que evitar a toda costa. Gracias a nuestra capacidad para volar, podremos disfrutar de enormes escenarios con una agilidad sorprendente para acabar con todo tipo de naves extraterrestres. Hasta podremos subirnos a algunas después de abordarlas. Podremos aterrizar en cualquier momento, convirtiendo el juego en un shooter muy vertical. Se ha anunciado que la productora del actor Brad Pitt ha comprado los derechos para realizar la adaptación al cine, y esperemos, protagonice el propio Pitt. Aunque, para esta ocasión, puede dejarse el casco en casa.

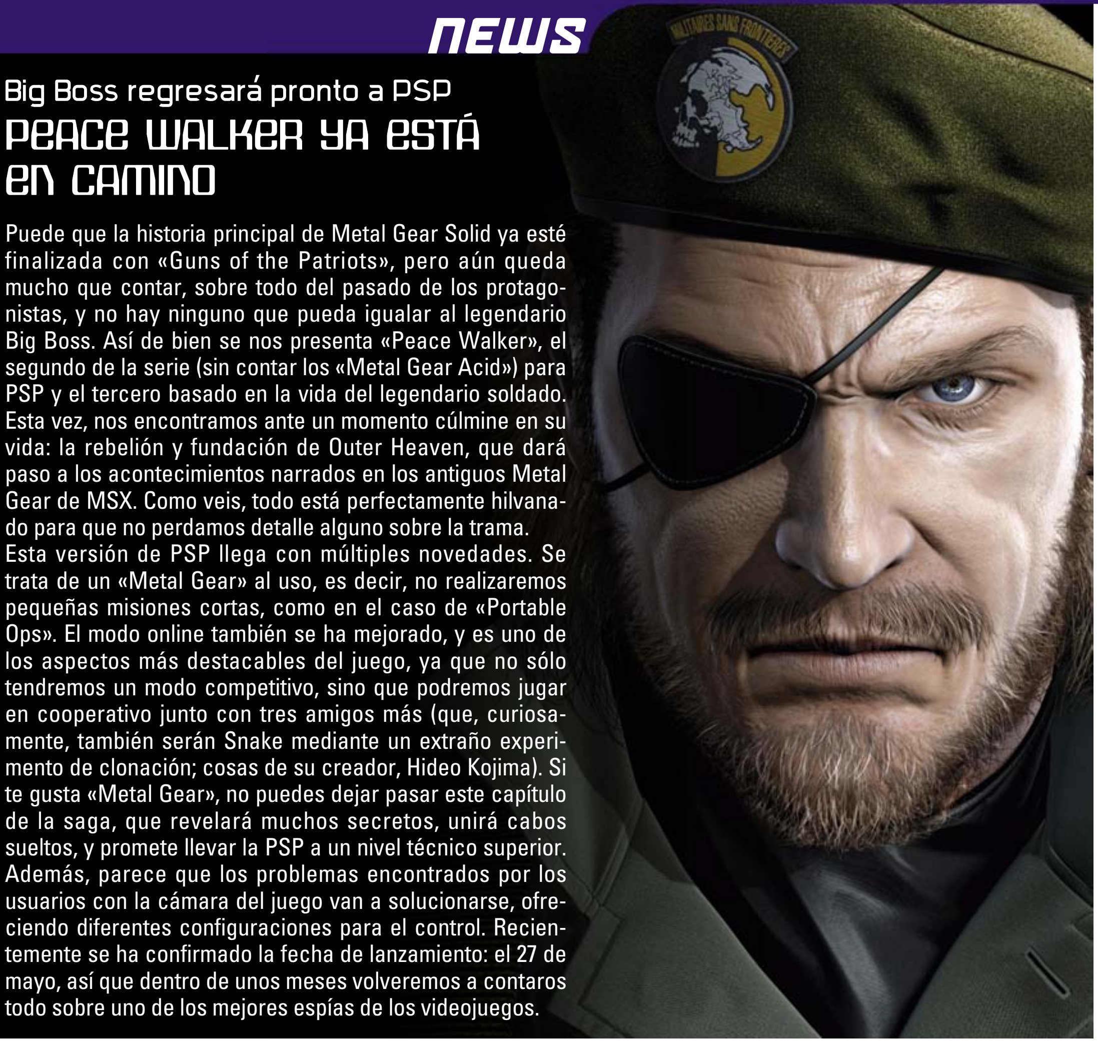
«Army of Two» y «Battlefield 2» se acercan

DOS TIPOS DE GUERRA

Segundas partes llegan a nuestras consolas con buenas intenciones. Por un lado, «Army of Two: The 40th Day» es una secuela que nos pone en la piel de dos hermanos que forman un ejército privado, formado por ellos dos solos. La relación de sangre estará muy presente en la aventura y, por supuesto, dos hermanos sólo puede significar una cosa: cooperativo y trabajar en equipo para superar cualquier problema que se nos presente.

Por otro lado, el consistente «Battlefield Bad Company 2» regresa con la misma convicción que su primera entrega, pero con un modo online totalmente mejorada y adaptado a los tiempos modernos, sin perder un ápice de la personalidad que siempre ha rodeado a Battlefield, esto es, su sistema de clases, donde podremos elegir ser un soldado, un ingeniero, un francotirador y un médico y montarnos en vehículos en amplios mapas multijugador.


PlayStation® Network
12
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
BAN DAI
TOEI ANIMATION
EL ESTILO TENKAICHI HA VUELTO
DRAGON BALL RAGING BLAST
ドラゴンボール レイジングブラスト
• Impresionantes gráficos que incrementan la sensación de velocidad con 60 frames por segundo.
• Modos campeonato y lucha en equipo online.
• Enormes escenarios 3D totalmente destruibles.
• Más de 70 personajes con un nuevo movimiento de super-ataque.
WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM
PS3
PlayStation®3
PLAYSTATION 3
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Game © 2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
« » and «Playstation» are registered trademarks and « » is a trademark of SonyComputer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved



Big Boss regresará pronto a PSP

PEACE WALKER YA ESTÁ EN CAMINO

Puede que la historia principal de Metal Gear Solid ya esté finalizada con «Guns of the Patriots», pero aún queda mucho que contar, sobre todo del pasado de los protagonistas, y no hay ninguno que pueda igualar al legendario Big Boss. Así de bien se nos presenta «Peace Walker», el segundo de la serie (sin contar los «Metal Gear Acid») para PSP y el tercero basado en la vida del legendario soldado. Esta vez, nos encontramos ante un momento cúlmine en su vida: la rebelión y fundación de Outer Heaven, que dará paso a los acontecimientos narrados en los antiguos Metal Gear de MSX. Como veis, todo está perfectamente hilvanado para que no perdamos detalle alguno sobre la trama.
Esta versión de PSP llega con múltiples novedades. Se trata de un «Metal Gear» al uso, es decir, no realizaremos pequeñas misiones cortas, como en el caso de «Portable Ops». El modo online también se ha mejorado, y es uno de los aspectos más destacables del juego, ya que no sólo tendremos un modo competitivo, sino que podremos jugar en cooperativo junto con tres amigos más (que, curiosamente, también serán Snake mediante un extraño experimento de clonación; cosas de su creador, Hideo Kojima). Si te gusta «Metal Gear», no puedes dejar pasar este capítulo de la saga, que revelará muchos secretos, unirá cabos sueltos, y promete llevar la PSP a un nivel técnico superior. Además, parece que los problemas encontrados por los usuarios con la cámara del juego van a solucionarse, ofreciendo diferentes configuraciones para el control. Recientemente se ha confirmado la fecha de lanzamiento: el 27 de mayo, así que dentro de unos meses volveremos a contaros todo sobre uno de los mejores espías de los videojuegos.

Breves

Exitazo de Modern Warfare 2

Lo de «Call of Duty Modern Warfare 2» es de película. Se ha convertido en el título más rápidamente vendido de todos los tiempos y ha recaudado la cifra de 550 millones de dólares en sus cinco primeros días en venta.

De nuevo Kane & Lynch

Esta curiosa y peligrosa pareja de asesinos convictos regresarán de nuevo a las consolas. Esta vez manejaremos a Lynch en el sugerente entorno de Shanghai. Por cierto, Bruce Willis ya está preparando la película.

Final Fantasy XII muy pronto

La decimotercera entrega de la serie de rol japonesa más famosa, con permiso de «Dragon Quest», ya tiene fecha en nuestro continente. Llegará el 9 de marzo de 2010. ¡Por primera vez no tendremos que esperar mucho tiempo!

Medal of Honor regresa

Hacía tiempo que no veíamos una entrega de Medal of Honor, desde que salió su último título, «Airborne». Electronic Arts ha aprovechado este tiempo para darle un giro de tuerca a la franquicia y ha decidido abandonar la Segunda Guerra Mundial para meterse de lleno en el conflicto moderno, teniendo como escenario Afganistán y dirigiendo a un grupo de soldados de operaciones especiales con base real.

El rol japonés más duro

AGAREST LLEGA A NUESTRO PAÍS

No es habitual que lleguen a nuestro mercado productos japoneses que no fama y reconocimiento. Esto ha dado lugar a un catálogo lleno de nombres extraños y, prácticamente, sin traducir, dedicados exclusivamente a contentar al público nipón que no atraviesan sus fronteras. Pero, cada vez más, esta política está cambiando y podemos disfrutar de alguna de estas rarezas de la factoría japonesa (pensad que, en su día, juegos como «Brain Training» pertenecían a este grupo). El último de ellos es «Agarest», un juego de rol oriental que llega ahora a nuestro país de la mano de Shine Star, donde nuestro héroe tendrá descendencia hasta cinco generaciones posteriores. Para ello, iremos acompañados de damiselas, de las cuales una será nuestra mujer y la madre nuestro hijo, que controlaremos después. Según como sea nuestro personaje y la mujer que elijamos, las variantes irán siendo cada vez más amplias. Parece extraño, ¿verdad? Así se las gastan estos japoneses.

Canta con la estrella televisiva

HANNA MONTANA OTRA VEZ AL VIDEOJUEGO



Miley Cyrus tien tan sólo diecisiete años y ya es toda una estrella de la televisión gracias a su serie. Estas navidades también lo será gracias a los videojuegos de Hanna Montana que han sido lanzados para la campaña navideña. En su versión de PSP, podremos acompañar a Miley en su gira mundial y ayudarla a montar sus conciertos, elegir el vestuario y los complementos... ¡hasta la iluminación! Por supuesto, después tendremos que ofrecer una buena actuación al público en el escenario, cantando y bailando. Pero si lo que queremos es cantar sus canciones, podremos emularla en «Sing It! Pop Hits», donde se une a otros cantantes como los Jonas Brothers. ¿Es posible acumular más éxito siendo tan joven como ella?

TOP TEN VENTAS





1. COD: Modern Warfare 2 — PS3
2. Pes 10 — PS2
3. Pes 10 — PS3
4. Invizimals — PSP
5. Wii New Super Mario Bros — Wii
6. Pes 10 — PSP
7. Mario & Sonic JJ.OO Invierno — Wii
8. Wii Fit Plus+Balance Board — Wii
9. Bakugan (Sku+Esfera) — NDS
10. Eyepet/Camera/Spa — PS3

NEWS

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

HEAVY RAIN

Hay ciertos momentos en la historia del videojuego donde aparecen títulos totalmente diferentes a los que estamos acostumbrados a ver. «Heavy Rain» es uno de ellos. Tal vez sea por que estamos en una era llena de juegos de acción y gatillo fácil donde cualquier cosa que se salga de lo común nos parece sorprendente, pero lo cierto es que lo último de Sony llega con un puñado de buenas ideas que acercan más el videojuego a una forma de arte que de entretenimiento.

El estudio, Quantic Dream, que ya demostró su particular forma de hacer las cosas con «Fahrenheit» se ha volcado en este thriller dramático donde no tendremos a un protagonista en concreto, sino que seguiremos la vida de varios personajes (ver recuadro "videojuego coral") y



les acompañaremos en un periodo de sus vidas mientras vemos como ríen, lloran y sufren, sobre todo sufren, ya que es un juego bastante maduro.

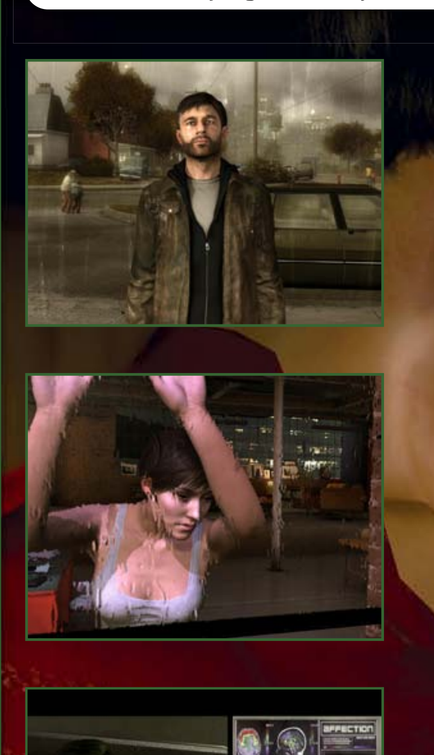
La mejor manera de compararlo sería con cualquiera de las series que causan furor en la televisión, con la diferencia de que ahora somos los protagonistas absolutos y nuestras decisiones cambiarán totalmente el transcurso de la aventura. De nosotros depende que consigamos cierta información de una testigo gracias a nuestra astucia, por ejemplo, o perdamos la oportunidad y tengamos que seguir otras vías de investigación.

«Heavy Rain» también ha intentado dar el do de pecho a nivel técnico. Todo está cuidado al detalle, desde unas animaciones muy logradas y variadas hasta el brillo de los ojos que le da vida a los personajes. Para un juego como éste, es un aspecto muy importante ya que se trata de transmitir emociones al jugador constantemente.

No tenemos más que halagos para una obra que lleva gestándose mucho tiempo, casi de cine de autor, con una carga argumental pocas veces vista y que promete poner de nuevo al género de la aventura gráfica en el lugar que le corresponde.

EL ORIGAMI

Toda la trama de «Heavy Rain» tiene que ver con un misterioso asesino en serie que está actuando sin pudor en la ciudad y deja en el cuerpo de sus víctimas un origami, una figura de papel que suele representar formas de animales (el juego te enseña al principio a hacer tu propia figura) y una orquídea en el pecho. Cuando controlemos a los detectives investigaremos las muertes directamente, mientras que los demás personajes están relacionados con este asesino de otras formas, más o menos sutiles. Otra de las características que están siempre presentes es la lluvia, una ingente masa de agua cada vez mayor que empapa a nuestros protagonistas y logra envolverlo todo en un halo de tristeza sin parangón.



VIDEOJUEGO CORAL

En «Heavy Rain» conoceremos un montón de personajes, casi como en la serie de televisión Perdidos: un detective a la antigua usanza, que utiliza métodos tradicionales, un agente del FBI que hará uso de la tecnología más sofisticada (unas gafas y un guante virtual) para conseguir pistas. En la versión de avance no vimos a la mujer de las imágenes, pero es otra de las protagonistas. Nuestro favorito es el más humano de todos: un padre cuya vida familiar se desmoronará por un trágico suceso.

Compañía: Sony Género: Aventura gráfica Lanzamiento: Invierno 2010
Cibercontacto: http://es.playstation.com Plataformas: PS3



7
www.pegi.info
PlayStation Network
SONY
LittleBIG Planet™
JUEGA. CREA. COMPARTE.
AHORA EN CUALQUIER PARTE.
Ahora Sackboy es portátil, y va contigo a todas partes. Descubre 30 nuevos niveles que podrás personalizar como te guste y 7 ambientes totalmente únicos.
Además, puedes descargarte, subir y compartir tus propias creaciones y las de otros jugadores.
Con LittleBigPlanet en tu PSP™ juega donde y cuando quieras.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
Y ahora también disponible en Edición Especial, con más niveles, disfraces y pegatinas.
littlebigplanet.com
Este juego también podrás descargártelo para tu nueva PSPgo en PlayStation®Store.
EDICIÓN ESPECIAL
PlayStation Portable
SONY
make.believe
"PlayStation" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. LittleBigPlanet ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Cambridge. LittleBigPlanet is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

Tekken 6

El dios de la lucha regresa de la mejor manera posible, con muchísimos personajes, un soberbio modo multijugador y online y una campaña completamente nueva que hará las delicias de todos los aficionados que busquen más trama argumental para su juego de peleas favorito.

Parece que fue ayer cuando mirábamos asombrados a Jin, Heihachi Hwoarang y el resto de luchadores repartiendo de lo lindo en PS2 con aquel gran juego que fue «Tekken 5». Desde entonces, la serie se ha ido diluyendo en versiones más concentradas en la experimentación que en dar un paso adelante en la licencia. Así nació «Dark Resurrection», que se convirtió en un gran juego de PSP y tuvo una adaptación digna en PS3 para flirtear con el modo online. Pero ahora llega el momento de la verdad. Llega «Tekken 6». Y lo hace, además, por primera vez para Xbox 360, a parte de para PlayStation 3. El sucesor de nueva generación tiene que demostrar por qué es uno de los títulos de lucha más en forma del momento. Y lo hace con un montón de mejoras, un elenco de más de cuarenta luchadores y una gran cantidad de modos de juego, entre los que se incluye el modo online más completo visto nunca en «Tekken».

Nos encontramos en el sexto Torneo del Puño de Hierro. Jin Kazama se ha alzado como el mejor luchador del mundo venciendo a Heihashi y obteniendo todo su poder y sus empresas, pero no todos los rivales están vencidos y antiguos enemigos resurgen de sus cenizas para reclamar su posición. La lucha está servida.

Tras una leve introducción, donde podremos dar un repaso a toda la saga, comienza el modo Arcade, escogiendo un luchador y disputando una serie de combates hasta llegar a Jin y al jefe final. Namco parece haberse dado cuenta de que, en la actualidad, los jugadores no tienen todo el tiempo del mundo para desbloquear poco a poco los personajes dejándose la piel en el intento, por lo que tendremos el plantel completo desde el principio. Aun así, no ha querido olvidar el pasado y en el modo campaña sí podremos desbloquearlos para conocer su historia y disfrutar de los impresionantes vídeos de cada luchador.

Concentrando tu fuerza

«Tekken» siempre ha sido característico por aportar modos alternativos al juego de lucha tradicional. El más conocido es Tekken Force, donde se nos presenta un estilo de juego de "yo contra el barrio" clásico de los 90. La evolución de este tipo de juego es el Modo Campaña, en el que tendremos una historia completa protagonizada por dos de los nuevos personajes (Lars, el jefe de un cuerpo de élite de operaciones especiales y Alicia, una "mujer" convertida en un prototipo de arma definitiva), que tendrán que escapar de la Corporación G, enfrentándonos a varios enemigos a la vez... ¡Incluso podremos recoger armas de fuego! También aporta novedades significativas en las peleas, como el modo Furia, que recuerda a otros grandes del género, el legendario «Mark of the Wolves», donde nuestro personaje será más poderoso a medida que su vida escasea. Por supuesto, todos los luchadores se han perfilado añadiendo nuevos ataques y movimientos a los ya conocidos. Si somos veteranos de la serie, seremos capaces de utilizar combos demoledores que quiten media vida a nuestro rival, aprovechando las esquinas de los escenarios para estrellarlos contra la pared. Lo mejor de todo es que no resulta injusto, puesto que la recompensa llegará después de muchas horas de duro entrenamiento, tanto contra la máquina como contra nuestros amigos, ya que todos los oponentes están perfectamente nivelados. Y así es como el dios de la lucha se levanta para proclamarse campeón del torneo.















COMPITIENDO A NIVEL MUNDIAL

Una de las bazas más importantes de este «Tekken 6» es, sin duda, su modo online. Podremos jugar contra nuestros amigos o contra luchadores de todo el mundo en cualquier momento gracias a los servicios de XBox Live o PlayStation Network. Por supuesto, si estamos reunidos en casa con amigos, las peleas uno contra uno siguen siendo la mejor opción. Pero si somos más cooperativos que competitivos, el Modo Campaña nos permitirá jugar con la ayuda de otro luchador para derrotar a todos los enemigos de los distintos niveles del juego.

FICHA TÉCNICA

- NAMCO-BANDAI
- Lucha
- Noviembre
- 12+
- www.namcobandaigames.eu

GUÍA DE JUEGO

Puede que al introducir el disco de «Tekken 6» por primera vez, nos veamos abrumados por su cantidad de modos de juego, tanto para uno como para varios jugadores. No te preocupes, los principales son el Campaña y el Arcade. El primero nos contará una historia completamente nueva y, a partir de ahí, podremos desbloquear las historias del resto de personajes, mientras que el segundo es el de toda la vida y el recuperado de la máquina recreativa. Luego está el modo Fantasma, que copiará nuestro estilo de juego o el de alguien contra el que hayamos jugado para enfrentarnos a él como si se tratara del propio jugador.
El sistema de juego ya lo conoces, y es un clásico de la saga «Tekken»: un botón por cada extremidad, dos fuertes y dos débiles que, combinados, forman la ensalada de guantazos memorables que llevamos propinando durante algo más de quince años de vida. Cómo pasa el tiempo.



NUEVOS PERSONAJES

▸Algo que nos ha sorprendido gratamente al jugar nuestras primeras partidas son los nuevos personajes y los movimientos mejorados de los luchadores ya conocidos. Es una gozada escoger a Hwoarang y ver sus nuevas patadas, mientras piensas cómo combinarlas con los movimientos ya aprendidos para ser aún más letal. Los nuevos personajes son una sorpresa. El más destacable, por la parte que nos toca, es Miguel, el español, un amasijo de clichés del toreo y de la cultura de la tortilla de patata con un estilo de lucha callejero muy directo. Además es un gigantón que impresiona al adversario, a parte de por su chulería. Completan el plantel Leo con sus patadas, Zafina y sus poderes, el "voluminoso" Bob y Lars y Alicia, protagonistas del Modo Campaña.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

LEFT 4 DEAD 2

Aunque seguramente nunca invitaríamos a ninguna a tomar el té o a la Primera Comunión de nuestra hija (aunque eso igual tiene su punto), los zombis son una figura capital para el último cine de terror y para el videojuego de ayer y de hoy.

Cuando todo parecía dicho con su majestad «Resident Evil», llegó un juego de impactante carátula (inspirada en "Saw", todo hay que decirlo) y le dio un giro tan refrescante como podrido al invento. Ahora, tras algunos amagos y sospechas no muy fundadas de los fans, Valve desembala su nueva entrega del apocalipsis infectado, que, como no puede ser menos, promete más y mejor ordalía sangrienta y ultraviolenta. Esto es, cinco nuevos escenarios, cuatro nuevos personajes, un modo multijugador cooperativo espléndido y un argumento que traslada a la resistencia a otros núcleos urbanos de Estados Unidos como Nueva Orleans, Georgia y los meandros del Misisipí. Encima de vísceras, barro y oscuridad, vamos.

Nótese el detalle de que, más que urbana, la aventura será casi tropical, entroncando sus raíces con la tradición tropical y caribeña del género, con películas clásicas como "La legión de los hombres sin alma". En fin, que hay mucha tela que cortar en este holocausto no-muerto aunque, cómo no, predomina la acción salvaje gracias a la veintena de armas contundentes (palos, hachas, bates, motosierras... sartenes) con las que enfrentarnos a los bichos, con la mejora en el arma secundaria como novedad. Por supuesto, la motosierra es una de nuestras preferidas, ya que además nos permite desmembrar selectivamente a los zombis: marchando una de brazo, pierna o cabeza churruscada y en lonchas. Eso, y la clásica escabechina a los mandos de un helicóptero, realmente espectacular y que recuerda a "28 semanas después". Uf, que uf, y más uf.



FICHA TÉCNICA

- EA
- Shooter
- Noviembre
- 18+
- www.l4d.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ACCIÓN, MUTANTES

▸ Aunque ya se sabe que los zombis no se caracterizan por su inteligencia de ajedrecista, las mutaciones a las que se verán sometidos en esta secuela hacen que sus sentidos y peligrosidades se acentúen cosa mala. Por ejemplo, véanse tres de los elementos a los que nos enfrentaremos: un mastodonte arrastrador llamado Charger, un Splitter especialista en escupir bolas de ácido sulfúrico y un tal Jockey saltarín y zumbón y que nos traerá de cabeza, nunca mejor dicho. Y esta solo es una pequeña muestra.

TEXTOS: ALEJANDRO

XBOX 360/PS3/Wii/PS2

DJ HERO



Lo más probable es que, después de una larga sesión con un juego como «DJ Hero», sigas sin tener ni idea de cómo manejar una mesa de DJ.

Pero es que «DJ Hero» no quiere que aprendas todos los entramados de este complicado arte musical. Quiere que te diviertas. Y vaya si lo consigue. El juego ha cogido la famosa mecánica de «Guitar Hero» (apretar botones al ritmo que se nos indica y al de los golpes de la canción) y le ha dado tantas vueltas como al disco que pincha. A los tres botones que incluye, dos menos que la guitarra, se le suma la opción de *scratching* (rallar el disco), cambiar el canal de audio, rebobinar y modular el sonido.

Para conseguirlo, «DJ Hero» coge siempre dos temas a la vez y realiza la mezcla perfecta, a través de varias sesiones. Nosotros tendremos que ocuparnos de realizar todos los ajustes y aplicar los efectos para dar a la audiencia nuestro toque personal. Por supuesto, el juego puede alardear de contar con DJs de renombre, como es el caso de Daft Punk, Dj Shadow o Grandmaster Flash y con canciones muy reconocidas. Para ello, utiliza dos estilos bien diferenciados, como son la vertiente hip-hop y la electrónica, tocando un poco de cada palo, aunque quizá destacando más el primero de ellos, ya que se presta más a lo que da vida al juego: el *scratching*, mientras que la segunda proporcionará abundantes cambios con el *crossfader*.

Para disfrutar de «DJ Hero» hay que tener afinidad rítmica, por supuesto; al menos que te guste uno de sus estilos musicales,. Pero es recomendable a todo aquél que disfrute de la mecánica puesta de moda con las guitarras y las baterías, o que quiera montar una fiesta por todo lo alto en su casa. Con sus picos de dificultad enfermizos. Y eso ya es bastante para el jugador de toda la vida que quiera hacer un poco de ruido.

Valoración

- Gráficos: 3/6
- Jugabilidad: 5/6
- Sonido/FX: 6/6
- Originalidad: 3/6

La sesión de tu vida

Mientras te vas haciendo con las nueva mecánicas, irás a su vez descubriendo las canciones que incluye «DJ Hero», y sorprendiéndote de la misma manera que lo harías en una discoteca. Entre sus mezclas encontrarás de todo un poco. Desde éxitos de Queen, David Bowie o Blondie, pasando por los más modernos Beck, The Killers y Gwen Stefani, sin olvidarnos de los ritmos más eléctricos de Benni Benassi o la bailable Rihanna. Al mezclar estas pistas, e igual que «Guitar Hero», habrá momentos donde podrás dar el tipo y doblar puntuaciones e, incluso, rebobinar la pista girando el disco en dirección contraria para lograr más puntos.

Ficha técnica

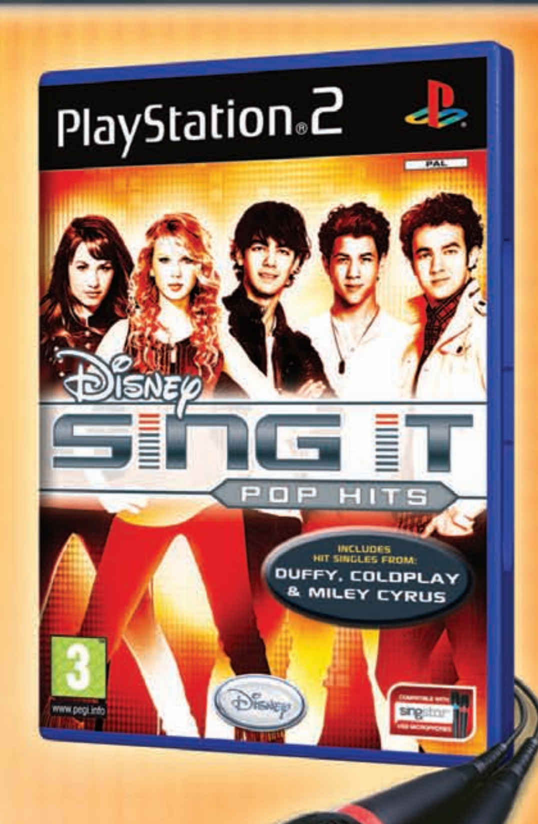
- Activision
- Musical
- Octubre
- 7+
- www.djhero.com

A FONDO

TU MÚSICA. TU VOZ. TU FIESTA.

INCLUYE LOS ÉXITOS DE:
DUFFY, COLDPLAY Y MILEY CYRUS







¡YA A LA VENTA!







POP HITS

¡ÚNETE A LA DIVERSIÓN CON LAS MEJORES ESTRELLAS DEL POP INTERNACIONAL!



PLAYSTATION 3

PlayStation 2





www.disneyvideojuegos.es

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

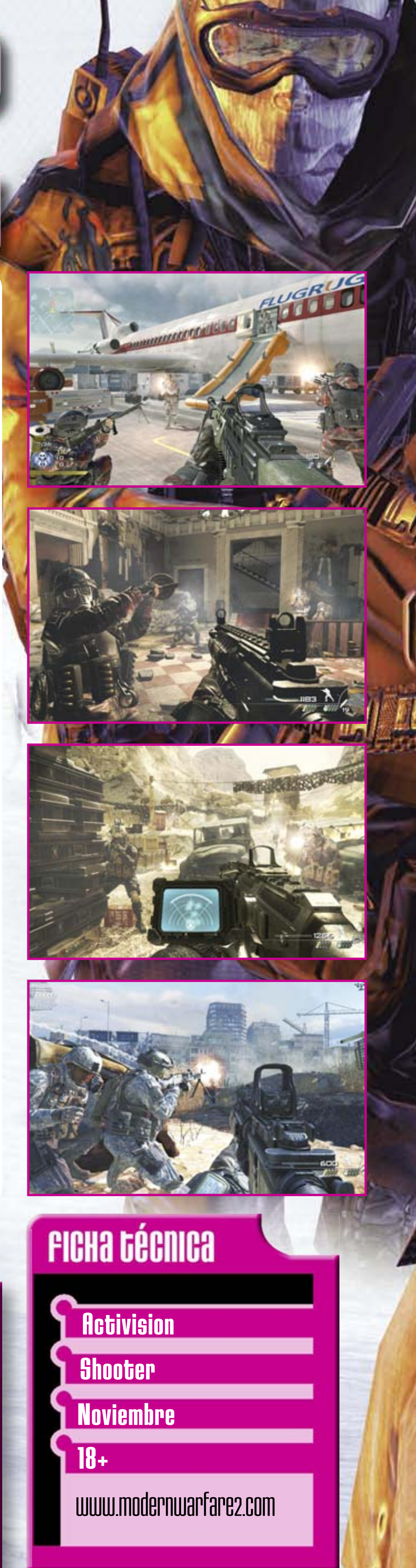
Una vez más, nos sumergimos en el conflicto moderno más realista para salvar al mundo de una amenaza de proporciones catastróficas. Traiciones, situaciones frenéticas, misiones espectaculares y un modo multijugador para toda la vida.

La espera ha sido larga, pero ha merecido la pena. La segunda entrega del juego de disparos en primera persona que arrasa cada año ya se encuentra entre nosotros. «Call of Duty» vuelve a la guerra moderna en una segunda entrega que pretende continuar la historia de su antecesor y elevarlo a proporciones épicas, como poco. Se nota la mano de Infinity Ward en todos y cada uno de los aspectos del juego, que ya tiene personalidad propia, con una acción muy lineal que nos mete en la partida por completo. Todo está creado y colocado con cuidado para que la experiencia alcance un frenetismo fuera de lo común y nos olvidemos del resto. Su historia no ha dejado de tener controversia hasta incluso después de su lanzamiento. Guiaremos a varios soldados tanto en misiones especiales como en guerras más multitudinarias, cumpliendo diversos objetivos, y al igual que en «Modern Warfare», también habrá momentos en donde no tendremos más que contemplar lo que se nos viene encima. Sin necesidad de disparar una sola vez. Una de las características más reconocibles de «Call of Duty» han sido siempre las armas. En esta entrega son aún más abundantes y espectaculares, llevando la tecnología por bandera en muchas de las misiones, como la de la nieve, donde nos tendremos que infiltrar en una base asediada por una tormenta invernal que nos impedirá ver cualquier cosa a más de tres metros de distancia. Para ello contaremos con un sensor cardíaco acoplado al arma que nos permitirá interceptar como un sónar dónde se encuentran los enemigos. Lo mismo ocurrirá con las mirillas de francotirador que tengan sensores térmicos, que nos diferenciarán claramente a los objetivos del resto del escenario.

Dividido en tres

«Modern Warfare 2» posee un modo campaña que nadie se debería perder. Su duración puede ser algo escasa, pero no lo es tanto cuando se compara con la magnitud del juego. Desde su comienzo, uno se da cuenta de que está ante algo grande, que le tendrá absorto hasta el final, sin bajar en ningún momento el nivel. Concluida la campaña principal, aún nos queda juego para rato, gracias al añadido de las Operaciones Especiales, un conjunto de misiones pensadas específicamente para ser jugadas en modo cooperativo, que viene a suplir la ausencia de éste en la historia principal, a la cual no le haría ningún favor ser jugada acompañado. Estas operaciones también pueden ser jugadas en solitario y están divididas según su grado creciente de dificultad. Son lo más variado que puede haber, nada de un mismo sistema con varios mapas, donde cada vez haya más enemigos. Aquí tendremos que realizar distintas misiones, desde atravesar un bosque helado sigilosamente, hasta defender una posición, cubrir a nuestro compañero con un bombardero o limpiar una zona hasta alcanzar una determinada puntuación.

«Modern Warfare 2», además, posee uno de los modos multijugador más sólidos y con más usuarios de todas las plataformas (del que os hablamos en el recuadro "no juegues solo"), lo que le convierte en un título redondo para le época, perfecto en su composición y que tendremos durante mucho tiempo dentro de nuestra consola.



EL REFLEJO DE LA PRIMERA ENTREGA

Los usuarios de Wii aficionados a la serie también están de enhorabuena, y es que su primera entrega llega a la plataforma de Nintendo bajo el nombre de «Call of Duty Modern Warfare Reflex». Se trata del mismo juego aparecido hace dos años, adaptado a las características de Wii, perdiendo algo de calidad gráfica por el camino, pero obteniendo en cambio un control con sensor de movimiento. Además, toda la diversión de su modo multijugador online ha quedado intacta, por lo que la experiencia no terminará en su modo campaña.

FICHA TÉCNICA

- Activision
- Shooter
- Noviembre
- 18+
- www.modernwarfare2.com



GUÍA DE JUEGO

Como en todos los juegos del estudio, al principio de la campaña principal comenzaremos por conocer las reglas básicas para empezar a jugar: aprender a apuntar y disparar, lanzar granadas, cambiar de arma principal a secundaria o usar el cuchillo.

Una vez que tengamos la base, se nos pondrá a prueba en la sala de entrenamiento para comprobar en cuanto tiempo somos capaces de superarlo. Esta parte es bastante importante, porque nos recomendará una dificultad u otra en función de la marca que logremos. Por supuesto, podemos repetirlo las veces que haga falta hasta conseguir nuestro mejor tiempo, pero os aseguramos que, si decidís elegir el modo Veterano, os enfrentaréis a un reto verdaderamente difícil. Antes de comenzar, el juego nos pone en situación acerca de una misión con escenas bastante crudas e impactantes (la ya popular escena del aeropuerto) y nos dará la opción de jugarla o saltarla, sin afectar al transcurso de la historia o de nuestros logros.

NO JUEGUES SOLO

Puede parecer que «Modern Warfare» inventara el multijugador moderno, pero lo cierto es que es una idea que se lleva mascando desde el primer «Call of Duty», y que se basa en los principios del mítico «Counterstrike». ¿Cuáles son entonces sus logros? La implementación de niveles que, mediante puntos de experiencia, nos permitirá desbloquear nuevas armas y ventajas para usar en la batalla, como más daño o más tiempo corriendo. «Modern Warfare 2» lleva toda esta experiencia un peldaño más, añadiendo más posibilidades a la partida, como la implementación de escudos, nuevos accesorios y recompensar por rachas de bajas, para solicitar todo tipo de apoyo aéreo. Si eres nuevo, las opciones abruman, pero poco a poco irás aprendiendo hasta ser todo un profesional.

Valoración

GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■□□

TEXTOS: GORRINCH

LEGO ROCK BAND

Los personajes desmontables se atreven con todo, y se meten en un mundo de piezas y rock'n roll

Harmonix es una compañía de videojuegos que siempre será recordada en el sector como la creadora de «Guitar Hero». Desde que cambiaron de socio y ficharon por MTV, son más conocidos por ser los encargados de programar «Rock Band», y la última locura que se les ha ocurrido ha sido mezclar la saga musical con los muñecos de LEGO. Más allá de una arriesgada idea, «Lego Rock Band» es una apuesta más asequible a todo lo visto en el género.

Como los demás títulos de la franquicia, en «Lego Rock Band» tenemos que tocar los instrumentos de un grupo, y pueden participar hasta cuatro usuarios simultáneos. El típico display, con las teclas a pulsar "cayendo" en un pentagrama virtual, ha sido ligeramente variado para cambiar los botones de toda la vida por piezas de LEGO de colores. La selección musical está compuesta por títulos de diferentes cortes y épocas, con lo que queda una curiosa mezcla de estilos. Lo único que comparten es que son muy populares y no suponen un gran desafío a los usuarios recién llegados. Pensando en ellos, los programadores han añadido la opción, por ejemplo, de desactivar el pedal en la batería, con el fin de que cualquiera se pueda enfrentar a una canción medianamente complicada sin tener que sincronizar demasiadas partes de su cuerpo.

Si te sabe a poco la lista original y echas de menos tocar otros temas de «Rock Band», sólo tienes que pasar por Xbox Live! o PlayStation Network y, previo paso por caja, elegir una nueva lista de reproducción. No es nada caro, así que si te gusta el juego merece la pena. Por cierto, es curioso que se haya eliminado el modo de competición online, lo que deja claro su vocación de multijugador presencial. Eso sí: en caso de tener gente para tu grupo, seguro que te lo pasas pipa.



Valoración

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

Ficha técnica

- Warner Bros
- Musical
- Noviembre
- 7+
- www.legorockbandgame.com

LA "FIRMA" DE LEGO

La intro es igual de cañera y con la misma estructura que lo que ya habíamos visto: una banda de rock tocando en el techo de una furgoneta, sólo que en esta ocasión rezuma sentido del humor. En la misma secuencia, según entran los personajes en las calles de una ciudad, un dinosaurio les persigue y al esquivarlo chocan y se rompen en mil pedazos. Menos mal que están hechos de piezas y no les cuesta mucho volver a montarse... Esta es sólo una muestra de los cortos que veremos según vayamos avanzando en el juego, y prácticamente una marca de la casa en todos los juegos de la serie.



LEGO
ROCK BAND
FORMA LA MEJOR BANDA
DE ROCK DEL UNIVERSO
INCLUYE LOS MEJORES ÉXITOS...
BLINK 182 ALIENS EXIST
EUROPE THE FINAL COUNTDOWN
INCUBUS DIG
JACKSON 5 I WANT YOU BACK
PINK SO WHAT
QUEEN WE WILL ROCK YOU
Y ¡MUCHO MÁS!
PASE AL BACKSTAGE
ELIGE TU INSTRUMENTO:
GUITARRA, BAJO, BATERÍA O MICRÓFONO
Y ¡DIVIÉRTETE CON TUS AMIGOS!
USA LA ENERGÍA DEL ROCK
PARA GANAR LOS DESAFÍOS
PERSONALIZA TU
BANDA DE ROCK
ELIGE LAS HABILIDADES PARA
CADA CLASE DE JUGADOR
PASE AL BACKSTAGE
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
7
www.pegi.info
PS3
PlayStation.3
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
3
www.pegi.info
HARMONIX
GAMES
games



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

PS3/ XBOX 360

DRAGON AGE ORIGINS

Hay muchas formas de jugar a videojuegos. Algunos juegan por diversión, otros por competición, otros por poner a prueba su inteligencia, y otros puramente por compartir un momento con sus allegados. Pero hay una vertiente que ve en los juegos un fenómeno narrativo que alcanza cotas mucho más altas que, por ejemplo, el cine, gracias a la enorme interactividad que proporciona controlar y personalizar al protagonista. «Dragon Age Origins», y el estudio al que pertenece este huevo de dragón, BioWare, pertenecen a esta liga. La que únicamente se interesa por contar una buena historia, bien escrita y ofrecer al jugador la posibilidad de elegir su propias decisiones para mostrar las consecuencias de sus actos. Y vaya si lo consigue. Tras horas de recorrido por Ferelden, de acampar para recuperararnos de nuestras heridas después de la batalla, comprobaremos que habremos reído, gritado, sufrido y hasta tenido algún que otro escarceo amoroso. Porque, lejos de otros juegos que siguen esta dinámica moral, aquí no somos ni buenos ni malos, sino que todo depende de quién nos juzgue. Ahora, como jugador, une todos estos conceptos a un mundo fantástico medieval lleno de peligros, traiciones, ambición de poder y peligrosa magia, y tienes la fórmula ganadora que imprime BioWare a todas sus obras. Y mientras nos adentramos en cada uno de sus bellos paisajes tendremos que luchar contra un mal que amenaza con destruir el mundo conocido: la Ruina. Con seis distintos orígenes que marcarán el inicio y el final del juego, un sistema de combate diferente para cada clase de luchador y un sabor clásico y moderno por igual, nos encontramos ante un título que, con paciencia, nos mostrará hasta qué punto son capaces de llegar a nuestro corazón los videojuegos. Y eso, cada vez, es más difícil de

Ficha técnica

- EA/BioWare
- Rol
- Noviembre
- 18+
- www.es.dragonage.com

Valoración

- GRÁFICOS: 5/6
- JUGABILIDAD: 6/6
- SONIDO/FX: 5/6
- ORIGINALIDAD: 5/6

SUCESOR ESPIRITUAL

Los pertenecientes a la vieja escuela seguramente recuerden aquel maravilloso juego de rol llamado «Baldur's Gate», del cual se inspira con creces este «Dragon Age». Su sistema de batalla es moderno y clásico a la vez, ya que nos permite situar la cámara en una perspectiva aérea como en aquellos juegos de vista isométrica. Su sistema de diálogo, donde nuestros compañeros se posicionaban de acuerdo con nosotros o en contra, según nuestras decisiones, también está inspirado en él.

A FONDO





¡Bienvenido a la Fiesta Medieval!
Wii
Medieval games
Medieval games
30 juegos medievales.
Divertidísimos personajes.
Enciende tu consola y ponte a jugar.
Diversión para hasta 4 jugadores.
Wii
Vir2L STUDIOS
ZeniMax EUROPE LTD.



GTA Episodes From Liberty City
The Ballad of Gay Tony & The Lost and Damned

Liberty City, como cualquier ciudad de verdad tiene muchas caras. Descubre ahora dos de las más llamativas de la mano del motero Johhny Klebitz y del guardaespaldas nocturno Luis López.

No nos cansamos de hablar de la magia de Rockstar, la empresa que firma cada «Grand Theft Auto». Y no lo hacemos porque es increíble la capacidad de este estudio para convertir, cual Midas, cualquier cosa en oro. Sólo hay que coger como ejemplo los primeros momentos de juego de «The Ballad of Gay Tony» para comprobarlo. Su gusto por el realismo, por trasladar, a través de una mezcla de parodia y simulación, la vida nocturna a los mandos de los jugadores es algo encomiable. Por un lado, tenemos a «The Lost and Damned», donde nos meteremos de lleno en la lucha de bandas moteras por la supremacía y el respeto de todos. Pertenecer a esta banda tiene sus ventajas. Iremos a lomos de una flamante moto tipo Harley Davidson, disfrutaremos de la libertad de vivir según nuestras propias leyes y escuchar el mejor Rock'n'Roll en los bares frecuentados por los más duros del barrio. A la jugabilidad tradicional se le han añadido unos cuantos detalles, como las barras de respeto, que indican el aprecio que tienen por ti los miembros de tu banda. No faltarán tampoco los minijuegos, como echar pulsos para ver quién es el más fuerte o una partidita de cartas donde apostar algo de dinero. Todo con cuidado primorosamente. «The Ballad of Gay Tony» es totalmente opuesto. Aquí prima la vida nocturna, por lo que tendremos un aliciente para pasar las noches en vela en vez de esperar a que la luz del sol haga su aparición y nos muestre toda la belleza de la ciudad. Como guardaespaldas de Tony Prince, un regente de los garitos nocturnos más de moda, tendremos que realizar todo tipo de misiones para el bien de nuestro procurador. Pero también tendremos tiempo para divertinos en los bares, y es que ser VIP tiene su recompensa: bailar con guapas chicas, copas gratis, y escuchar la música más moderna del mundo. Y es que la banda sonora de «GTA» siempre ha sido uno de los sellos de identidad de la serie. Estos episodios no iban a ser menos, por lo que las emisoras de Liberty City se han puesto al día acorde con cada capítulo. En uno, prima el Rock con sus guitarras y todo tipo de variantes, mientras que en el otro, la música electrónica y los sintetizadores están a la orden del día. No en balde, muchas de las melodías que escucharemos en las discotecas son tan actuales que se pinchan en los locales más de moda de Nueva York, y se dice pronto.

El más completo

«Episodes From Liberty City» es un pack único en su especie (además de ser exclusivo para la consola de Microsoft al llegar a un acuerdo con Rockstar); se ha superado y también lo ha hecho con nuestras expectativas. Acostumbrados a expansiones que, con mayor o menor calidad, tiran de la propia personalidad del original, Rockstar nos ha regalado dos en menos de un año que bien podrían considerarse como juegos nuevos. En esencia, su esqueleto es el mismo que sostenía la entrega pionera, pero cuando pintas tantas y tantas capas encima con tan buenos materiales, al final gozas de una obra maestra nueva y moderna. Y así es como el oro reluce.













UNA CIUDAD DE VERDAD

Puede que la ciudad de Liberty City no sea tan grande como lo fue «San Andreas», pero ha demostrado con creces que más importante que los kilómetros cuadrados de terreno son los detalles en cada calle, en cada esquina, y en cada uno de los locales de servicios a los que podemos acceder. Y de esto, la ciudad está plagada. Esta metrópolis virtual es tan detallada que las expansiones, pese a concentrarse entre sus mismas calles, logran la impresión de que estamos ante algo totalmente nuevo, gracias sobre todo a la incorporación de nuevos interiores.

FICHA TÉCNICA

- Rockstar
- Acción
- Noviembre
- 18+
- www.rockstargames.com

GUÍA DE JUEGO



Episodes from Liberty City» es más, mucho más. No os quedéis con la idea de que son dos meras expansiones de lo que fue «GTA IV» en su día, porque no lo es. Su salida en formato físico (que, además, no necesita del título original para jugar) lo justifica. Se trata de dos historias diferentes pero completas, que nos mostrarán mundos dispares de la vida en la ciudad.



Las novedades en el sistema de juego también son notables. Aunque seguimos con la misma tónica invariable de misiones, coches y tiros, donde se han incluido nuevos vehículos para cada expansión. Destaca un nuevo tipo de helicóptero que ya no sólo servirá para pasear y deleitarnos con las vistas. Con él causaremos estragos serios en ciertas misiones y llegar a puntos inalcanzables de otro modo. El salto base, otra de las incorporaciones, es espectacular y tira de la nostalgia de aquellos que jugaron a «San Andreas» y echaban de menos algo de libertad aérea.



GUERRA DE BANDAS

Con «GTA IV» llegó a la saga el modo multijugador. Podíamos hacer carreras, persecuciones o enfrentarnos unos a los otros a tiro limpio. No es que haya resultado ser toda una revelación, como ha ocurrido con otros títulos más especializados en el campo de los juegos de disparos o de las carreras, pero, al menos, no se le puede culpar de no tenerlo. Y, como el propio modo historia del juego, mezcla dichos géneros eficazmente. De hecho, hasta su hermano menor, «Chinatown Wars», para DS y PSP, posee esta opción. Cada capítulo de este pack contiene modos nuevos a los que ya pudimos disfrutar en el original. Así que ya sabes, si te gusta liarla por las calles de Liberty City con o contra tus amigos, ésta es tu mejor opción.

Valoración

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	4/6



PS3

RATCHET & CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO

Los inseparables Ratchet & Clank al final... ¡se han separado! El malvado doctor Nefarious ha raptado al mejor amigo de nuestro lombax para intentar conseguir la información que tanto desea. Pero Ratchet no permitirá esta situación por más tiempo y ya está en camino. Sólo hay un problema: el tiempo se ha vuelto loco y puede que tarde algo más en llegar...

Es imposible hablar sobre la serie «Ratchet & Clank» y no contagiarte de ese estilo de dibujo animado que desprende su paso a PlayStation 3. Todo el escenario respira vida, al igual que sus personajes, con una de las paletas de colores más extensas de una generación oscura llena de marrones y grises. Ratchet es divertido, liviano y, si lo deseas, desafiante. El tema central de esta entrega, el tiempo, viene como anillo al dedo a un juego que gira en torno a plataformas y trampas. Gracias a este elemento, saltar encima de cualquier soporte flotante tiene más sentido que nunca, mientras que tendremos que estar atentos para averiguar cuándo debemos movernos y cuándo saber esperar. Los diálogos son desternillantes, parodiando influencias, como por ejemplo de Star Trek. Su doblaje, de infarto (como todos los que nos regala Sony) y totalmente adecuado para su desenfadado estilo y sus personajes, siguen teniendo el mismo atractivo que el primer día.

Salta, dispara o golpea. No es necesario más para atravesar la multitud de niveles que contiene el juego, pero por si fuera poco, Insomniac (el estudio detrás de la saga), ha incluido elementos roleros para aumentar nuestras habilidades, mejorar nuestras armas ¡e incluso minijuegos entre misiones de naves espaciales! Poco más se puede pedir para seguir disfrutando de una de las licencias más queridas de la cultura del videojuego.



Ficha técnica

- Sony
- Aventura
- Noviembre
- 7+
- www.ratchetandclank.com

Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	3/6

EVOLUCIONA Y SURCA EL ESPACIO

Cada personaje en «Atrapados en el Tiempo» tiene su propio estilo, con sus armas, su habilidades y sus movimientos, pero a Ratchet podremos evolucionarle mucho más que al resto, gracias al artilugio que tiene acoplado a su antebrazo. Logrando objetivos y eliminando enemigos conseguiremos puntos de experiencia. Con ellos, podremos cambiar el tipo de arma, pudiendo elegir, por ejemplo, entre láseres o bombas. También podremos mejorarlas, aumentar nuestra salud y mucho más. Para obtener más mejoras será necesario recoger todos los engranajes posibles repartidos por el escenario. ¡Y no nos olvidamos de la nave espacial de Ratchet! Entre misiones, podrás disfrutar de un divertido minijuego donde derribar enemigos a bordo de una nave espacial.

disfruta tus ventajas



¡VENTE A ESQUIAR CON TU FAMILY!

panticosa
ARAMON



COMPRA EL JUEGO
EN El Corte Inglés
Y GANA UNA SEMANA
DE ESQUÍ PARA
4 PERSONAS O FORFAITS
EN PANTICOSA







www.family-trainer.com



Promoción válida hasta el 27/12/09 al comprar el videojuego Family Trainer Extreme Challenge para WII con la tarjeta Doblecero. Introduce el código que encontrarás en el 2º ticket de compra en doblecero.com y participa. Si no tienes la tarjeta Doblecero en el acto de compra, solicítala en doblecero.com y confirma tu solicitud. Más información en doblecero.com

DOBLECERO.COM



TEXTOS: ALEJANDRO PASCU

PS3

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL

Los juegos orientados al público ocasional no tienen como objetivo evolucionar. Simplemente cogen una idea y la explotan añadiendo cada vez más y más contenido al mismo, con algunos toques por aquí y otros por allá. Pero con «Buzz!» Ha ocurrido algo que no habíamos visto hasta el momento. La llegada del famoso 2.0 que tan de moda está en Internet. La edición del año pasado supuso el salto de la franquicia a PS3 y, aprovechando todas las facetas online que el estudio disponía, crearon no sólo una nueva y gigantesca edición de «Buzz!», sino un generador de preguntas mediante el cual, los usuarios podían crear sus propias cuestiones bien fueran temáticas o generales y subirlas a los servidores para que todos pudiéramos descargarlas. La comunidad se portó, y gracias a ello, podíamos disfrutar de preguntas de lo que fuera. Y va en serio: lo que fuera. «Buzz! Concurso Universal» se ha construido sobre los cimientos que instauró esta nueva corriente, potenciando aún más su sistema online, y permitiendo al usuario crear el concurso de sus sueños. ¿Quieres crear un jugador desde cero totalmente opuesto a los predefinidos? Puedes. Incluso puedes jugar sin Buzz, si es que llegas a cansarte de él. Lo importante es que te sientas cómodo. Pero más allá de las más de cinco mil nuevas preguntas que el juego ofrece, de las nuevas rondas que, al fin y al cabo, son la salsa del juego y de los modos ampliados, hay una mejora que se alza por encima de todas. Por primera vez podremos competir con personas de todo el mundo a través de Internet. Si alguna vez empezaste a notar que tu círculo de amigos o tal vez tu propia familia se quedaban pequeños ante tu elocuencia, es hora de dar la cara a nivel mundial. Qué decimos, ¡a nivel universal! Y, claro está, como todo lo que tenga que ver con competir, engancha. Y mucho.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Inteligencia
- Octubre
- 12+
- www.buzzthegame.com

PERSONALÍZALO

En «Buzz! Concurso Universal», la clave reside en la personalización. Sí, eso tan de moda en el nuevo siglo que significa poner tu fondo de pantalla favorito, tus colorines y todo como a ti te guste. Ahora podrás crearte un perfil exclusivo para cada jugador de la consola y guardar todos los cambios que quieras realizar. Ya no tienes que jugar como un personaje predeterminado, sino que podrás crear el tuyo propio, eligiendo la ropa y el estilo que más te guste. Incluso el propio presentador del juego, Buzz, hará todo tipo de comentarios sobre tus actuaciones o la del resto de tus amigos, y comparará vuestros perfiles para comentar las estadísticas más significativas, alabando a quien tenga mejor puntuación en cada disciplina.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□


HANNAH MONTANA
TUS CANCIONES, TUS ACTUACIONES, TU VIDEOJUEGO EN PSP™
¡LA ESTRELLA ERES TÚ!
PSP
Disney
HANNAH MONTANA
¡VIVE EL ESPECTÁCULO!
3+
www.pegi.info
Disney
¿Has visto actuar a Hannah Montana? ¿Te gustaría organizar su gira mundial?
¿Te gustaría ser como ella?
• ¡Juega con Hannah Montana y triunfa en el escenario con 10 de sus éxitos musicales!
• Diseña los escenarios y las rutinas de baile para cada canción.
• Personaliza los atuendos de Hannah y de sus bailarinas.
PSP
PlayStation Portable
3
www.pegi.info
Disney
INTERACTIVE STUDIOS
© Disney "PS", "PlayStation", "PSP" and "Playstation" are trademarksor registered trademarksof Sony Computer EntertainmentInc. "UMD" is a registered trademark of Sony Corporation

PSP

LITTLE BIG PLANET

El gran «Little Big Planet» se comprime para caber en el bolsillo, pero sin perder ni un gramo de carisma.

Para que una consola logre unas ventas de más de 50 millones y permanezca en el mercado durante más de 6 años, algo tiene que funcionar muy bien en ella. La PSP, recién renovado su "contrato" gracias al modelo Go!, tenía que afianzar su situación en el mercado con títulos rompedores imposibles de ofrecer en otras plataformas. Uno de los elegidos por Sony ha sido «Little Big Planet», un título originalísimo en PS3 que tiene su perfecta réplica portátil.

En una visión superficial, «Little Big Planet» es un plataformas de manejo simple. Controlas a un personaje, Sackboy, que tiene que correr, esquivar trampas, trepar y saltar sobre sus enemigos para derrotarlos. Hasta ahí, es lo de siempre en el género. Lo que lo convierte en un título fuera de lo normal es la tremenda versatilidad de su motor gráfico y el sistema de físicas, que nos obliga a utilizar el entorno con inteligencia. Más allá de esto, el juego incluye una herramienta de edición con la que podemos personalizar a nuestro personaje y crear cualquier pantalla que se nos pase por la cabeza.

Técnicamente, la pequeña consola no deja de sorprendernos. No sólo posee un motor 3D capaz de mover cada pieza con un gran realismo, sino que en muchas ocasiones llegarás a pensar que estás delante de tu PlayStation 3, pero en una pantalla más pequeña. Resolución, suavidad de movimientos, múltiples capas en las texturas, mogollón de efectos especiales... en fin, el juego lo tiene todo para resultar hipnotizante desde la primera partida.

«Little Big Planet» sigue queriendo invadir nuevos sistemas, y con la calidad de la última entrega, raro será que se le resista un objetivo. Con 30 niveles nuevos y todas las opciones que mantiene en PSP, el hombre del saco nunca fue tan atractivo.

PLANETAS PARA TODOS

«Little Big Planet» tiene un lema muy claro: Juega, Crea y Comparte. Los dos primeros verbos quedan claros, ¿no? Pero el tercero es el que trae cola. Resulta que, para suplir la ausencia de modos multijugador, podemos colgar nuestras creaciones en PlayStation Network, o descargar nuevos contenidos en PlayStation Store. Puesto que la imaginación es el límite, no hay nada como darse una vuelta por las pantallas descargables para comprobar como un loco le ha puesto un cohete y unas ruedas a un bloque de hormigón que se desplaza a toda velocidad por una montaña rusa virtual. Si bien el modo aventura rebosa imaginación, las creaciones de los usuarios son la mejor parte del juego. Sobre todo, ¡porque son infinitas!

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	5/6



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Simulador
- Noviembre
- 7+
- http://es.playstation.com

AFONDO


7
www.pegi.info
PlayStation Network
"PlayStation", "PSP" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Invizimals™ ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Novarama Technology S.L. Invizimals is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
SONY
POWER
HOLD
VOL
SELECT
START
TUS CRIATURAS. TU CAZA. TUS BATALLAS.
¿SERÁS CAPAZ DE ATRAPARLOS?
Ya están aquí los Invizimals. Captura los monstruos invisibles que ahora habitan tu casa. Usa la cámara de tu PSP™ para encontrar a estas misteriosas criaturas que no son percibidas por el ojo humano. Atrapa todas las que puedas para crear un gran ejército. Enfréntate en batallas online* y que gane el mejor. La caza comienza con Invizimals, sólo en tu PSP.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
www.invizimals.com
INCLUYE CÁMARA
invizimals
PlayStation Portable
SONY
make.believe

TEXTOS: MOEBIUS

Tekken 6



Tekken» se supera a sí mismo y nos llega con la calidad de la nueva generación, pero para tu bolsillo.

PlayStation 3 y Xbox 360 no andaban sobradas de juegos de lucha, así que una adición como «Tekken 6» a su catálogo es toda una pepita de oro. En PSP sí encontramos buenos representantes, como el propio «Tekken» y su primo «Soul Calibur: Broken Destiny», por lo que para brillar de verdad, los programadores se lo tienen que currar el doble. Además, con las limitaciones añadidas de ser un hardware mucho menos potente. Sin embargo, esto no ha sido obstáculo para que Namco vuelva a sorprender a los usuarios con un apartado técnico de primera categoría gracias a «Tekken 6».

PSP vuelve a demostrar que es la portátil más potente del mercado, siguiendo en plena forma cinco años después de su lanzamiento.

Es cierto que la resolución no tiene nada que ver con las consolas superiores, pero los gráficos son estupendos para un sistema de su capacidad. Los movimientos son fluidos y no les falta ni un frame del arcade. De hecho, los escenarios son idénticos en ambas plataformas, manteniendo esa particularidad de poder destruir algunas partes sólidas para meterte en nuevas zonas. Todo esto manteniendo el plantel de 40 luchadores, bien equilibrados y con la presencia, por primera vez, de un español: Miguel. Aunque sea un dechado de tópicos hispanos, ten cuidado con él: no tiene combos muy largos, pero es devastador.

En las entrevistas que han ido concediendo durante la promoción de este título, los programadores han confesado que éste es el título más ambicioso en el que han trabajado hasta la fecha, y los resultados parecen confirmarlo. PSP alcanza una nueva cota en los juegos de lucha y, en términos técnicos, sólo el próximo «Metal Gear» parece que puede hacerle sombra. En caso de que te guste el género, ya estás tardando en salir disparado a la tienda.

Valoración

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	2/6

Ficha técnica

- Namco
- Lucha
- Diciembre
- 16+
- www.tekken.com

PEQUEÑAS DIFERENCIAS

El esfuerzo para mantener la esencia de «Tekken 6» es patente, pero un UMD no tiene la capacidad de un DVD, y mucho menos la de un Blu Ray. Por eso, en este título encontramos el modo "Fiebre del Oro" en lugar de la aventura de sus hermanos mayores. Se trata de conseguir dinero, en combates de uno contra uno, efectuando los golpes más dolorosos y espectaculares que podamos, para luego canjearlo por prendas y extras. Por cierto, la historia de algunos personajes nuevos, como Lars, ha variado sensiblemente, por lo que sus finales también cambian. En el modo Ad-Hoc, los jugadores también encontrarán pantallas exclusivas de esta plataforma.


12
www.pegi.info
SONY
JAK AND DAXTER
LA FRONTERA PERDIDA
VOL
SELECT
START
Este juego también está disponible para PS2 y te lo podrás descargar para tu nueva PSPgo en PlayStation®Store
TUS HÉROES. TUS BATALLAS AÉREAS. TUS AVENTURAS.
¡JAK & DAXTER HAN VUELTO!
Y esta vez, van a salvar al universo. Únete a ellos personalizando tu mejor nave de combate y lánzate a la batalla turbo aérea más caótica a la máxima velocidad. Destrúyelo todo con los cuatro nuevos modos de disparo de tu Gunstaff y aprende a manejar tus increíbles poderes mientras exploras los rincones más recónditos de la galaxia.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
pspinyourhands.com
PlayStation Portable
SONY
make.believe
"PlayStation", "ΔO×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
Jak and Daxter™: The Lost Frontier © 2009 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by High Impact Games. All right reserved.


PlayStation® Network
TM
TEKKEN 6
¡SIEMPRE HAY
UNA RAZÓN
PARA LUCHAR!
¡MUY PRONTO TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP!
PS3
PlayStation®3


WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO
Games
namco
PLAYSTATION 3
TEKKEN 6
PSP
Sony Corporation. All rights reserved.

TEXTOS: JOTACÉ

JAK AND DAXTER
LA FRONTERA PERDIDA

Después de que el bueno de Daxter probara las mieles de la portátil de Sony hace unas temporadas, ahora le toca al dúo reunirse por primera vez en un juego que, de paso, supone el relanzamiento de tan carismática pareja superando temporalmente el "síndrome de Estocolmo" (en el buen sentido, claro) respecto a Naughty Dog.

De hecho, muchos fans han celebrado la vuelta a los orígenes de la saga, retomando sus aventuras más o menos donde las dejaron tiempo ha. Así, la historia continúa donde terminó la trilogía primigenia: Jak y su peludo camarada Daxter se unen a su amiga Kiera en su aventura para convertirse en Sage y salvar al planeta de la mayor de las amenazas: la oscuridad. Su medio ambiente está muriendo lentamente, y nuestros dos sofisticados héroes se embarcan en una misión por tierra y aire en cinco tipos distintos de naves para protegerlo de la amenaza de Dark Eco.

Con un espíritu más desenfadado y algo locuelo (ojo a los piratas y al viejo mochales que nos echarán un cable en la isla que sirve de centro de operaciones del juego), y con numerosas secuencias cinemática para poner toda la espectacularidad visual en el asador, esta entrega basa su jugabilidad en dos frentes: por un lado, en los viajes alucinantes por las nuevas zonas aéreas y terrestres que visitaremos generosamente en nuestra aventura. Y, por otro, en los combates y habilidades especiales tales como los nuevos poderes del eco y el siniestro poder oscuro de Daxter. Un inspirado trabajo visual y de doblaje y un espíritu que recuerda a sus mejores aventuras en PS2 hacen que los fans se froten las manos ante una hipotética y enorme cuarta entrega de nuevo bajo el ala de Naughty Dog. No está mal como título-puente, en fin.



FICHA

- Sony
- Acción/Plataformas
- Noviembre
- 12+
- http://es.playstation.com

ARMAS CONTUNDENTES

Otra de las marcas de la casa se ha tenido muy en cuanta en esta entrega. Hablamos, cómo no, de las explosivas armas de la pareja, más engrasadas que nunca, sobre todo el Gunstaff, un juguetito que se convierte en el conmocionador, blaster, furia volcánica y "pacificado". Lástima que la armería se haga corta, a pesar de que los ataques cuerpo a cuerpo y las batallas navales ofrecen fetenes alternativas jugonas, aunque los mandos de la PSP a veces nos lo pongan complicadillo.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

A FONDO

INVIZIMALS

Aunque otros se lleven la fama, las consolas de Sony están cardando la lana tecnológica e interactiva hasta convertirla en pura seda para consumo familiar. Véase su «EyePet» para PS3 y este fabuloso invento para PSP, que le da varias zancadas al concepto casi documentalista de "realidad aumentada". El intríngulis de «Invizimals», como su curioso título avanza, consiste en descubrir monstruitos invisibles y cazarlos con el lazo de la Go!Cam. Algo menos sencillo de lo que parece considerando que hay un centenar de extraños bichos revoloteando por los rincones de la casa como por arte de magia. ¿Y cómo se les sigue la pista? Sencillamente, pasando la cámara, firmemente instalada en la parte superior de la consola, bajo los sofás, en las esquinas y detrás de las cortinas. Cuando el dispositivo especial indique que estamos al lado de una criatura, podremos echarle el guante sigilosa y felizmente capturándolo (a veces hay que atraerlos llamando su atención, aplaudiendo o haciéndoles cosquillas) gracias a la tarjeta mágica en plan "pokeball". Así, podría pensarse que «Invizimals» es un juego únicamente "single", y de hecho el modo historia compuesto de 20 misiones es su gran columna vertebral, pero ojo porque también tendremos cara B ya que, cuando hayamos encontrado y atrapado a los Invizimals, podremos usarlos para pelear contra los de otros usuarios y, desde luego, conquistarlos para nuestras tropas. Ahí entra en acción el modo combate colocando las tarjetas respectivas e invocando a los bichos. Entonces, sacarán las garras y sus movimientos y ataques especiales: podremos soplar a la cámara para crear un huracán, agitar la consola para iniciar un terremoto o proyectar una sombra sobre el campo de batalla para lanzar un rayo. Y ojo a cómo evolucionan los monstruitos. En fin, todo un hallazgo original, brillante y enganchador. Temblad, pokémon.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□







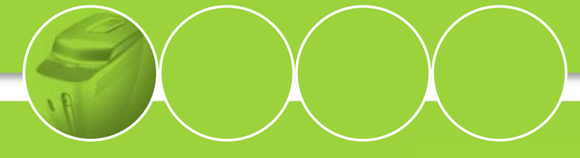


MADE IN SPAIN

Nuevamente se hace realidad lo que dijo hace poco Gonzo Suárez: "nuestra industria del videojuego es como un enano superdotado". Y es que los creadores de este juego son los chicos de Novorama, empresa española que ganó los premios en las categorías de Tecnología e Innovación en los Best of E3 convocados por IGN. Inspirándose en los haces de luz descubiertos por Shuji Nakamura, han dado un buen paso en su género aplicándolos a los combates a base de vectors manejados de forma sencilla pero espectacular. Chapó.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Rol/Acción
- Noviembre
- 7+
- www.novarama.com



LIPS
NUMBER ONE HITS

Las primeras espadas del karaoke florecen y reverdecen por Navidad que es un primor, y eso que este año ha sido prácticamente memorable en lo que se refiere a coger el micro y correr.

Pero, entre todas las franquicias, la cantarina de Microsoft fue capaz de aportar un plus de originalidad y vistosidad cuando hizo su entrada triunfal la temporada pasada. Ahora, refuerza su gramola con un par de títulos de campanillas, uno en lengua cervantina y éste en anglo-rock. Por tanto, tenemos canciones por un tubo (cuarenta muy principales) de ayer y de hoy como, por ejemplo, "Viva la vida" de Coldplay, "Heart of glass" de Blondie, "Loser" de Beck, "Don't Worry, Be Happy" de Bobby McFerrin, "Karma Chameleon" de Culture Club, "She Drives Me Crazy" de Fine Young Cannibals, "Just Dance" de Lady Gaga, "Touch My Body" de Mariah Carey, "I Heard it Through the Grapevine" de Marvin Gaye, "Always on My Mind" de Pet Shop Boys, "Disturbia" de Rihanna, "Millennium" de Robbie Williams, y hasta el "Oh, Pretty Woman" de Roy Orbison como fetén fin de fiesta.

Y todas ellas, aderezadas con el micro luminoso típico de «Lips», con los clips originales o visualizaciones personificadas de rigor y, cómo no, con la posibilidad de jugar con otros tres "tenores" y elegir un amplio muestrario de acompañamientos de percusión como panderetas, maracas o hasta cencerros (que algunos grupos lo piden a gritos, la verdad). Aunque lo mejor es plantarse solo ante el peligro del escenario y dejar que fluya la música a través de nuevas incorporaciones del Bazar Xbox Live focalizadas en su canal Music Channel, que nos permitirá fichar los últimos éxitos de la radio fórmula. En fin, que no pare la música.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	3/6

FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Musical
- Octubre
- 12+
- www.xbox.com/lips

EL PODER DE LA POSE

No es ningún secreto: en el negocio musical y "showbiznero", lo que más cotiza es la imagen y el look. Por eso, gracias a la tecnología hipersensible de los micros inalámbricos, podremos ganar puntos extra ejecutando determinadas poses sincronizadas durante la canción. Aparte, por primera vez se incluyen avatares personificados en el menú, con accesorios y modelitos para marcar más tendencia y estilo que Tokio Hotel y David Bowie juntos.

TEXTOS: NEXUS

WII FIT PLUS

Para mantener la buena forma estas Navidades, Nintendo presenta la ampliación de uno de sus buques insignias para Wii. Ahora, más familiar y menos durillo de roer

Aunque lleve algunas semanas musculando y tonificando a la Wii, ahora es cuando colea y luce esplendor como un pececillo en un acuario: y es que, si las bicicletas son para el verano, «Wii Fit Plus» es justamente para la cuesta navideña. Justo cuando los polvorones y los mazapanes se pegan como mejillones gallegos a nuestro contorno y no hay manera de librarse de ellos. Pues ahí actúa este juego (más bien entrenador personal), atacando donde más le duele a las calorías de más. Aunque el mercado esté algo saturado de títulos fitness y aeróbicos, hay que ser justos y darle a «Wii Fit» el puesto pionero que le corresponde, gracias a su amplio muestrario de ejercicios, sus tablas de seguimiento y su otra tabla, la Balance Board que se amoldaba perfectamente a las características del título. Tal vez aquella primera parte pecaba de simulación extrema, con algunos desafíos (yoga, pilates...) casi de contorsionista o medallista olímpico. Ahora, el nivel de exigencia se ha atenuado un poco y la tajada arcade y familiar se impone.

Re-tonifica los músculos

Sin embargo, las claves maestras permanecen y no parten de cero, como demuestra la transmisión de datos almacenados del primer «Wii Fit», que se mantiene al enchufar esta secuela. Considerado como una actualización más que una continuación, los 60 ejercicios disponibles (quince



SUDORES COMPARTIDOS

Está claro: las agujetas compartidas en familia se sufren con más estilo. Por ello, el modo multijugador es una de las facetas más curradas del título, pues permite que ocho "campeones" compitan por turnos en un mix de juegos de las categorías "Equilibrio" y "Ejercicios Plus". A buen seguro que así la competencia se hace más llevadera y divertida.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Deporte
- Octubre
- 3+
- www.nintendo.es

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□





El modo Multijugador es uno de los grandes alicientes. Permite a ocho jugadores competir por turnos.







Perros y niños

▸Y el no va más del carácter familiar del juego proviene de otra novedad de lo más curiosa: el modo mascotas y el modo bebé. Con el primero podremos crear un Mii canino o gatuno que nos acompañe en algunos ejercicios o a pasearnos en las playas de la isla Wuhu. Con el segundo, podremos pesar a cualquier niño menor de tres años y seguir su evolución año tras año.



de ellos inéditos) que se ajustan a nuestras prioridades cotidianas. Así, podremos elegir categorías como "Estilo de vida", "Salud", "Juventud" y "Silueta" para obtener, respectivamente, mejoría para espalda y hombros, fortalecimiento de abdomen, buena postura o tonificar brazos, cadera y glúteos. Una vez tengamos "desoxidado" el cuerpo, es hora de lanzarse a retos más serios gracias a la tabla de ejercicios personalizada, o sesiones limitadas a 20, 30 ó 40 minutos según el tiempo que tengamos. En "Mi Programa" iremos ajustando nuestra tabla incluyendo ejercicios de yoga como y de tonificación (hay hasta media docena nuevos), aunque también podremos elegir tablas especializadas para centrarnos en algún área específica o en alcanzar un objetivo concreto. Luego, guardamos los entrenamientos creados y así podremos ir comprobando nuestra evolución a través de gráficos y baremos comparativos.
Tranquilidad que no todo es tan científico porque, cómo no, también podremos relajar el músculo echando unos piques saludables con las nuevas actividades y minijuegos estilo Skateboarding o Rhythm Kung Fu, que implican un uso totalmente diferente de la tabla. En plan más distendido, igualmente nos veremos inmersos en una carrera de obstáculos por una serie de plataformas, recorriendo la playa en un Segway x2 o aleteando con los brazos para ayudar a los personajes disfrazados de pollo a apuntar a sus objetivos. Un poco de showtime gimnástico nunca viene mal, desde luego. Y todo, por veinte eurillos (tabla no incluída, claro), que no olvidemos que la cuesta de enero también viene fina. Y arriba,

GUÍA DE JUEGO



Como ya hemos comentado en el análisis, esta segunda entrega de «Wii Fit» combina forma física y diversión social con gran tino en la mezcla. Por ello, se ha optado por potenciar los ejercicios de equilibrio (tendremos quince nuevos juegos, más los nueve ya



presentes en la primera parte), por lo que deberemos controlar nuestro cuerpo más que nunca y no tanto intentar proezas que puedan dar con nuestros huesos en la planta de traumatología del hospital. De todas formas, no faltan



clásicos como el ejercicio del guerrero, el puente de báscula, la grulla o el press francés, pero el nivel de exigencia física será menor y más "cotidiana". Ojo con el minijuego de "conviértete en una pelota y balancéate por plataformas agujereadas" porque engancha.



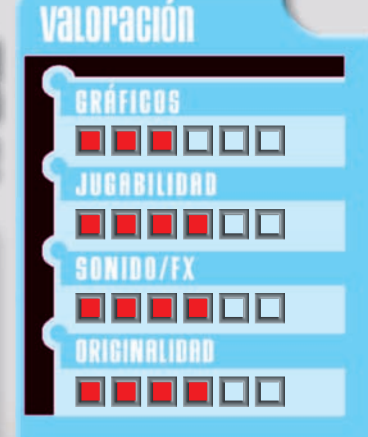
TEXTOS: ATTICUS

FAMILY TRAINER
EXTREME CHALLENGE

Family Trainer fue toda una sorpresa el año pasado. Por un lado nos encontramos con un título que contenía muchos minijuegos, pero al que se le aplicaba una accesorio en forma de alfombrilla, como el del mítico juego musical «Dance Dance Revolution». Eso sí, la alfombrilla ha cambiado, y tiene unas cuantas flechas de más, por lo que las combinaciones de movimientos son más amplias.

Los juegos también han cambiado bastante. Ahora se trata de realizar deportes extremos idesde tu propia casa! La variedad es suficiente como para contentar a cualquiera. Tienes diferentes disciplinas como la escalada, el salto base, la bicicleta, el patinaje artístico, el skateboarding o el kite surf y sus diferentes modalidades. Además, la jugabilidad está ajustada perfectamente para adaptarse a todo tipo de jugadores. Si no has probado una alfombrilla antes o eres nuevo en la serie, no tendrás problema, mientras que los más expertos podrán sudar de lo lindo en los modos más complicados. Algunos minijuegos requerirán que uses el mando de Wii además del periférico, por lo que es importante tener una cierta coordinación a la hora de superar las pruebas. Y no sólo tendrás que compenetrar bien tus piernas para no fallar, ya que algunos ejercicios, como la escalada, requerirán que claves las rodillas en el suelo y uses tus manos en vez de tus pies.

Como su propio nombre indica, «Family Trainer» está pensado para que puedas echarte unas partidas tanto con familia como con amigos, retándoles a conseguir la mejor puntuación o en pruebas contrarreloj, pero si lo que quieres es una experiencia completa, no dudes en probar los juegos donde dos participantes tienen que subirse a la vez a la alfombrilla. Si eres de los que les gusta el riesgo, pero no siempre tiene tiempo para hacer una escapada a la montaña, puedes quitarte el gusanillo sin abandonar el salón de tu propia casa.









ENTRENAMIENTO A DOMICILIO

Con «Family Trainer» te divertirás de lo lindo, pero también harás ejercicio, sobre todo con algunas pruebas de resistencia, como la bicicleta, donde cuanto más rápido subas y bajes las piernas al pulsar los botones, mejor tiempo harás. El juego no se concentra tanto como «Wii Fit», por ejemplo, en esta modalidad, pero si quieres perder unas cuantas calorías mientras te diviertes, no hay nada mejor. iAh, y podrás jugar con tu propio Mii para personalizar la experiencia!

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Minijuegos
- Septiembre
- 3+
- www.family-trainer.com



¡LA VELOCIDAD NUNCA VOLVERÁ A SER LO MISMO PARA TI!
WHEELSPIN™
BY ARCHER MACLEAN™
¡Carreras con una acción frenética hasta para 8 jugadores!
• ¡Conduce el vehículo que te convertirá en el amo de la pista en una emocionante carrera intergaláctica!
• Atraviesa bucles, recorre sinuosas pistas y realiza gigantescos saltos.
• Desafía a los coches fantasma y consigue los mejores tiempos.
• Disfruta de montones de alucinantes pistas emplazadas en lejanos y coloridos planetas.
• Adéntrate en las arenas de batalla y acaba con tus amigos con la ayuda de descomunales armas.
• Compite con hasta 8 amigos en los modos de carrera o batalla en pantalla dividida.
Wii
WHEELSPIN
7
Bethesda
PAL
¡YA A LA VENTA!
7
www.pegi.info
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
awesome PLAY
Wii™
Wheelspin™ © 2009 Awesome Play Ltd. Archer Maclean™ is a trademark of Archer Maclean. Published by Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wheelspin and related logos are trademarks or registered trademarks of Awesome Play Ltd. Inc. in the U.K. and/or other countries. All Rights Reserved Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

DRAGON BALL
LA VENGANZA DEL REY PICCOLO



Puede que Goku haya crecido mucho a lo largo de los años, pero cuando vemos juegos como éste, nos damos cuenta de que sigue conservando todo su carisma de cuando aún era sólo un niño.

«Dragon Ball» ha decidido invadir nuestras consolas en forma de todos los géneros y todas las sagas que podamos imaginar. Sorprende, en cierta manera, porque cuando la serie estaba tan de moda, no había mucho «Dragon Ball» en nuestro país y cada juego que se recibía con cuentagotas era sumamente esperado. Pero desde que la serie llegó a territorio americano y se convirtió en todo un boom, han aparecido juegos para dar y tomar. Los más sorprendentes, porque de los que menos se han abusado, son los que nos cuentan las aventuras de Goku en su etapa infantil, con aquella magnífica nube boktan y su bastón mágico. Nada de tintes rubios aquí ni magias ultrapoderosas capaces de destrozar planetas. Sólo diversión sencilla y combates frenéticos. De esta manera llega «La venganza del Rey Piccolo», que cubre el intervalo desde la saga del Lazo Rojo hasta la del propio Piccolo. Nos encontramos ante un título que mezcla los gráficos 3D con el espíritu clásico de aquellos juegos de scroll lateral con saltos y peleas, pero con más profundidad que nunca. En su búsqueda de las poderosas bolas de dragón, Goku puede realizar una serie de ataques físicos y con su bastón, saltar y engancharse a ciertos elementos del escenario, de una forma que casi recuerda a algún «Castlevania» en dos dimensiones. Y, por supuesto, no podía faltar el famoso kamehameha! La conocida en nuestro país como onda vital, una feroz bola de energía que se convirtió en todo un icono de la serie. Con todos estos alicientes, qué mejor momento para revivir la aventura original y recordar a sus personajes cuando no era todo un caos...

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Acción/Aventura
- Noviembre
- 12+
- www.namcobandaipartners.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	3/6

ENFRÉNTATE A MÍ

Como todo buen juego de «Dragon Ball» que se precie, «La venganza del Rey Piccolo» no sólo cuenta con un modo aventura que siga linealmente la historia principal, sino que cuenta con su Torneo de las Artes Marciales acorde con el momento que se vive en la serie. En la primera etapa de la infancia de Goku, los enemigos luego resultaron ser amigos, pero por esos tiempos resultaban oponentes muy temidos, como Ten Shian, por ejemplo. También participaban el resto de alumnos del Maestro tortuga, como Krillin o Yamcha. Y es que antes de la llegada de los Saiyans era todo mucho más fácil...

A FONDO


¡DISFRUTA YA DEL VIDEOJUEGO
Y DE LA PELÍCULA DESDE EL 18 DE DICIEMBRE!
DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS
EL VIDEOJUEGO
WWW.WHERETHEWILDTHINGSARETHEVIDEOGAME.COM
12
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
Wii
NINTENDO DS
3
www.pegi.info
WayForward
GRIPTONITE
LEGENDARY PICTURES
WB GAMES
DONDE VIVENLOS MONSTRUOS software © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by WayForward Technologies Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. " " and "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.
WHERE THE WILD THINGS ARE MOVIE: © Warner Bros. Entertainment Inc.
WHERE THE WILD THINGS ARE: TM Maurice Sendak
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09) All Rights Reserved

TEXTOS: MOEBIUS/ANA MARTINEZ

PLANET 51

Como diría un carpintero, era de cajón: una de las películas más ambiciosas de nuestro cine tenía que tener un videojuego a su altura sí o sí. Así que «Planet 51», en sus versiones consoleras, presenta un encomiable trabajo de recreación de la cinta de Illion Studios que, además, ha colaborado estrechamente con Pyro para llevar a buen puerto esta aventura-odisea del astronauta Chuck, quien aterriza en un idílico planeta plagado por marcianos que viven como en la América de los años 50, considerando al intruso el verdadero bicho raro galáctico. Junto al marcianito Lem, tendremos que ayudar al mozo a encontrar su nave para poder volver a casa, mientras escapa de las zarpas de las autoridades militares, que le ven como un peligro con casco y mandíbula de acero. Así, tendremos 40 misiones y un buen puñado de minijuegos para explorar los amplios escenarios que con todo lujo de detalles se han construído recreando las mejores escenas de la peli.

Una de las facetas más divertidas es la que concierne a las misiones de conducción, pudiendo desbloquear numerosos vehículos, desde coches, furgonetas y bicicletas hasta taxis, coches de policía, camiones e incluso un corta césped. Para ello, el uso de los mandos de la Wii será esencial a la hora de dirigir nuestros cacharros, aunque en otras secciones del juego más plataformeras o combatientes también exprimiremos el WiiMote y Nunchaku de forma burbujeante y sencillita. Aparte, también disfrutaremos de una experiencia multijugadora idónea para jugar cara a cara en pantalla partida a lo largo de frenéticas carreras llenas de obstáculos y salsa alienígena. Casi, casi, hasta el infinito y más allá.





UP&DOWN

▲ Espléndidos escenarios y carreras locas y con gancho. Los chicos de Pyro se lo han currado.

▼ Historia algo pobretona y contenido extra mejorable. La segunda parte seguro que será mejor. ¿Por que habrá secuela, no?

Compañía: SEGA | Género: Acción | Lanzamiento: Noviembre | 7+

SPECTROBES ORÍGENES

Prepárate para vivir una aventura plagada de acción con la nueva entrega de esta serie de ciencia ficción que ha dado el salto de la NDS a tu consola Wii. Muchas sorpresas vas a encontrar cuando empieces a jugar a este «Spectrobes». Y es que te toparás con una sugerente y nueva historia plagada de secretos del pasado que irás descubriendo a través de varios flashbacks ambientados en momentos claves de la serie. Para vivir con intensidad la aventura tenemos el mejor aliado, el Wiimote, con el que podremos explorar vastos mundos, excavar fósiles tridimensionales y sumergirnos en una trama apasionante. Ahora, más que nunca, conoceremos realmente al universo Spectrobes, donde se ha de hacer frente a gigantescos enemigos en épicas batallas a tiempo real. El juego comienza con Rallen y Jeena, nuestros protagonistas, en una profunda conversación. Ambos pertenecen a la Patrulla planetaria de Nanario y su nueva misión se desarrollará en el sistema Kaio, amenazado por los Krawl. Rallen y Jeena son los únicos capaces de hacer frente a esta amenaza y para ello contarán con la ayuda de los Spectrobes. Ya sabes que estas criaturas las puedes encontrar en cuatro fases diferentes (fósil, niño, adulto y crecido), por lo que deberás dominar a la perfección cada una de ellas, pues cada Spectrobe, en su fase, te será útil para unas cosas, mientras que para otras no. Tú siempre serás Rallen. Pero tranquilo, no estarás solo. Jeena siempre te acompañará y podrás contar con su ayuda cuando no sepas muy bien qué hacer. En el Planeta Daichi comienza tu primera misión. Ármate de valor porque te esperan siete misiones más, hasta llegar a la zona del enemigo final contra el jefe Krawl. No desistas. ¡Kaio depende de ti!



UP&DOWN

▲ El modo cooperativo te permite jugar con un amigo. Este segundo jugador controlará, con su propio mando Wii, a los Spectrobes.

▼ Quizá la acción pueda parecer monótona a los más experimentados jugadores y no saciará sus expectativas ante un reto que se les antojará algo flojo.

Compañía: Nintendo | Género: Aventura-Acción | Lanzamiento: Noviembre | 7+

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Súbete al tren de la aventura junto a Link y Zelda en una nueva historia para Nintendo DS. Siguiendo la vía de «Phantom Hourglass», este Zelda nos ofrece un puñado de novedades bajo el mismo emblema.

Sorprende, como poco, la capacidad que tiene Nintendo para unir todas las historias de sus juegos de «Zelda». «Spirit Tracks» no va a ser una excepción, ya que su argumento transcurre cien años después de «Phantom Hourglass», donde una nueva princesa Zelda gobierna la tierra a la que llegó su antepasada pirata. Seamos francos, no es que «Spirit Tracks» suponga la misma innovación que «Phantom Hourglass», el primer título de la serie para Nintendo DS, pero hay que reconocer que está tratado con el mismo mimo. Sus puzzles se han adaptado perfectamente a la nueva jugabilidad, y es que si algo saben hacer en Nintendo es adaptar las nuevas ideas a los conceptos más clásicos de los videojuegos. Eso sí, algunos de estos puzles serán bastante más difíciles, ya que varían mucho de su dinámica habitual. En cuanto a las novedades, la mayor será llevar a Zelda desde el principio. No os queremos desvelar cómo llegamos a ir acompañados por la famosa princesa, pero durante toda la aventura nos ayudará en las ya míticas mazmorras donde nos adentremos. Zelda, además, tiene la habilidad especial de convertirse en Espectro, una estatua de proporciones grotescas que nos será muy útil para sortear obstáculos en el camino y a la hora del combate, si combinamos nuestras fuerzas.

Cooperar es la clave

Mediante esta dualidad es como lograremos progresar en la aventura. Pongamos un ejemplo sencillo: unos pinchos se interponen en nuestro camino. Espectro es capaz de atravesarlos por lo que le dirigiremos con el lápiz táctil trazando un camino hacia donde queramos llevarle, para después desactivar el interruptor que los ocultará. Si un guardia se interpone en nuestro camino, lo mejor será distraerle con nuestra compañera estatua para que no nos descubra (al más puro estilo «Metal Gear Solid»), y atacarle en el punto débil situado en su espalda. Otra de las novedades tiene al micrófono de la portátil como protagonista. Soplando hacia él, podremos levantar remolinos que nos ayudarán a despejar caminos y acabar con los enemigos que nos salgan al paso.

El resto de elementos siguen ahí. Moveremos a Link con el lápiz táctil, y podremos anotar lo que queramos en nuestro mapa para remarcar una zona o indicar dónde está, por ejemplo, una llave. «Spirit Tracks» está dividido en varias localizaciones, también, pero, en vez de transportarnos mediante un barco, iremos en nuestro propio tren, que se comportará a modo de minijuego y en donde marcaremos el recorrido, podremos acelerar, frenar y tocar el silbato para apartar obstáculos del camino. En el fondo, ocurre con este nuevo «The Legend of Zelda» lo mismo que con otros juegos clásicos de Nintendo. No es una revolución, como lo supuso «Mario Galaxy» en su serie, pero sí es una evolución de los conceptos jugables, haciéndolos más cómodos, dinámicos y añadiendo suficientes novedades como para justificarlo. Y ante tamaño empeño por mejorar lo inmejorable, sólo podemos quitarnos nuestro sombrero verde y golpear con vigor nuestro escudo.

JUGANDO A LOS TRENES

Aquellos que ya jugaran a «Phantom Hourglass» notarán que esta versión de la serie se caracterizaba por transportar a nuestro héroe en barco, de una isla a otra, mientras que evitábamos los peligros del océano a golpe de cañonazo. Como una seña de identidad, «Spirit Tracks» ha seguido el mismo camino, pero en vez de llevar un barco haremos lo mismo con un tren. El tren y las vías no sólo nos llevarás de un lado a otro, sino que está vinculado con la historia principal. De hecho, nada más comenzar el juego podremos ver a Link convertido en todo un maquinista.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Aventura
- Diciembre
- 7+
- www.nintendo.es

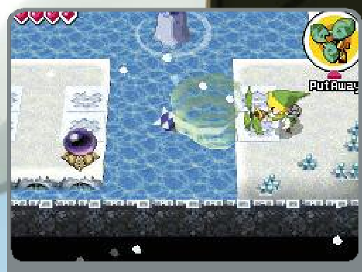


En estos tiempos tan locos donde parece que un juego no puede llegar a las tiendas sin modo multijugador, la serie Zelda también ha tenido que ponerse al día. «Phantom Hourglass» incluía un modo Duelo y «Spirit Tracks» continúa trabajando en este campo, donde varios jugadores podrán enfrentarse en varios mapas en un curioso modo similar al gato y al ratón para ver quién tiene más reflejos utilizando el lápiz táctil. También se ha añadido un modo especial , llamado Trueque, en el que, gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo DS, podremos intercambiar objetos con amigos.

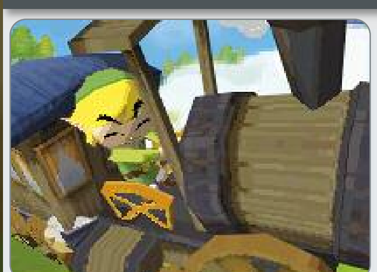






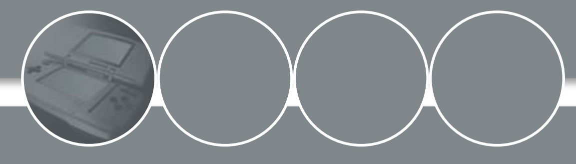


GUÍA DE JUEGO



Puede que la cosa no haya cambiado mucho en los dos años que han pasado desde que pudimos disfrutar de «Phantom Hourglass», pero aun así cogeremos este nuevo Zelda como si fuera la primera vez. Pese a que el sistema de juego permanece prácticamente inalterable, con la exploración y la resolución de puzzles como bandera, «Spirit Tracks» también respira cierto aire de novedad, sobre todo a nivel narrativo. Y es que ahora no tendremos que rescatar a la princesa, sino que nos acompañará desde el principio. Guiarla a través del lápiz táctil, marcando un recorrido en el mapa desde sus pies, es todo un acierto y agradeceremos mucho su ayuda.

De la misma manera, las fases en el tren han dejado de ser un mero tránsito de un lugar a otro para integrarse en la historia, aportar dinamismo y un nuevo sistema de juego a la aventura, trazando nuestra ruta en el mapa y evitando el ataque de los enemigos con el cañón.



COOKING MAMA 3

Quién iba a decir, cuando oímos hablar por primera vez de «Cooking Mama», que iba a convertirse en todo un éxito de ventas, llegaríamos a ver su tercera entrega y una nueva rama en la serie?

Lo que parecía ser uno de esos productos japoneses extraños que no llegan a salir del país ahora arrasa en las listas de ventas. «Cooking Mama» fue todo un éxito, y esta tercera parte regresa para demostrar que no está todo dicho, hecho y bien horneado. Esta vez, el juego no se centrará únicamente en añadir nuevos platos al extenso catálogo de comidas que teníamos para preparar, a través de una serie de minijuegos que repasan los pasos necesarios para su elaboración, sino que, además, deberemos ir a la tienda a comprar los ingredientes. Si no eres nuevo, gracias a tu experiencia en el arte culinario no tendrás que seguir las recetas al pie de la letra, sino que podrás elegir tus propios ingredientes para cada ocasión, logrando ese toque especial que sólo Mama es capaz de conseguir. Y eso no es todo, ya que si tienes «Gardening Mama», esa variante de la serie en donde te dedicas a crear tu propio huerto y cultivar tus verduras, podrás conectarte a él y utilizarlo como base para tus nuevos platos a la vez que desbloqueas nuevas recetas. Y así te ahorras ir al supermercado. «Cooking Mama 3» aporta también nuevos minijuegos, un total de 50 más que la segunda parte, alcanzando la enfermiza cifra de 200 en total, a los que se añaden nuevos utensilios de cocina que volverán loca a Mama, como la batidora (con la que tendrás que tener cuidado o lo pondrás todo perdido) o la barbacoa, para hacer unas estupendas hamburguesas. Si quieres seguir descubriendo el arte de cocinar o eres nuevo en la serie y deseas introducirte en este loco y colorido mundo, «Cooking Mama 3» es, sin duda, el título más completo de la serie, así que no dejes que se te pase el arroz. ¡Bon apetit!

FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Minijuegos
- Noviembre
- 3+
- www.cookingmama.com

REFORMA TU COCINA

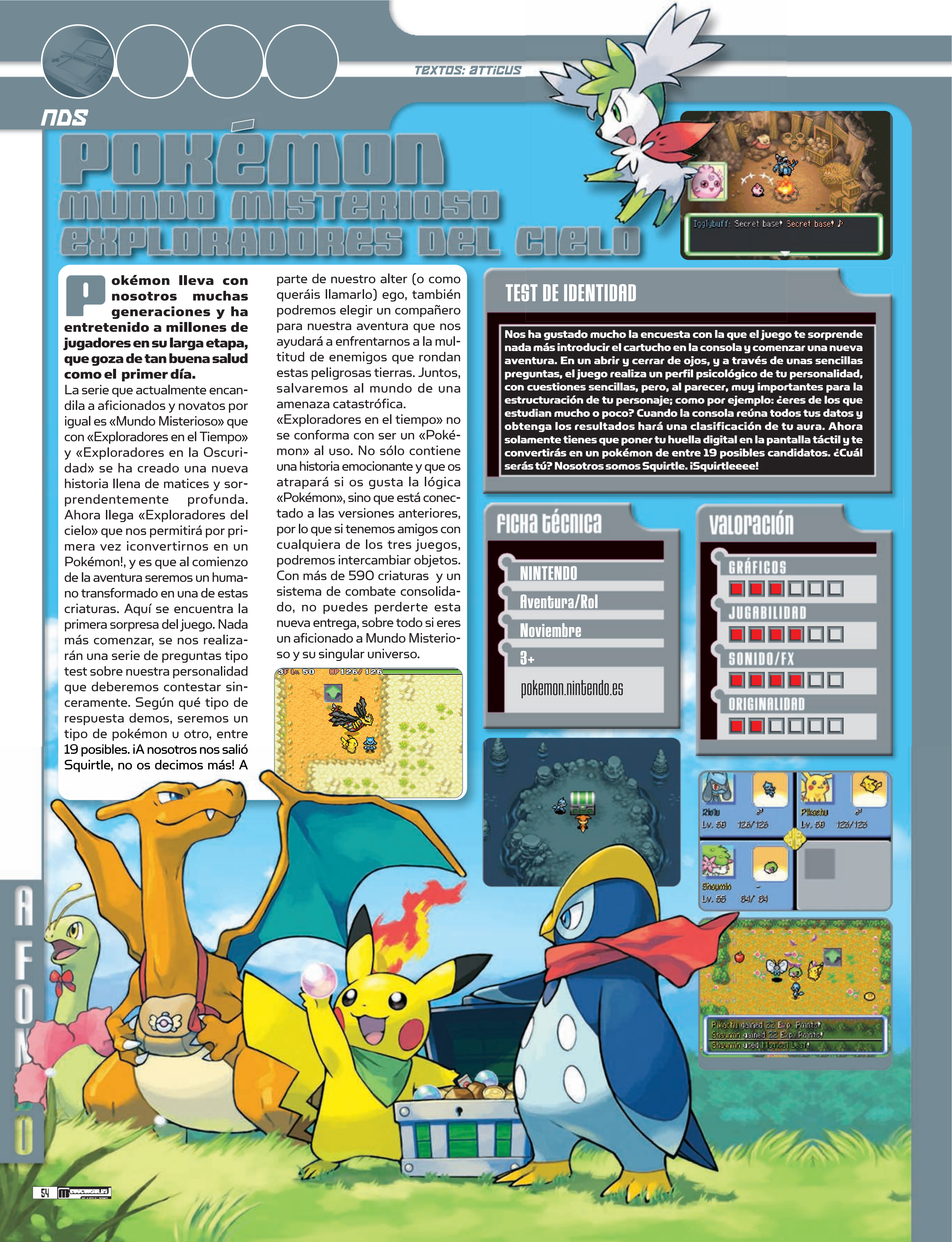
«Cooking Mama 3» posee varios modos de juego, además de opciones de personalización, con las que podrás crear tu propio diario de recetas y adornarlo con todo tipo de pegatinas. En el modo ¡A combinar! únicamente tendrás que elegir los ingredientes y Mama te hará una receta acorde con ellos. No está mal para ir abriendo boca. En el modo ¡A comprar! tendrás que ir al supermercado y adquirir los ingredientes que te apunte Mama en la lista de la compra. ¡Que no se te olvide ninguno! Por último, la Prueba de Cocina te permitirá enfrentarte a desafíos solo o acompañado, para demostrar quién es el mejor chef.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

TEXTOS: ATTICUS

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO EXPLORADORES DEL CIELO



Pokémon lleva con nosotros muchas generaciones y ha entretenido a millones de jugadores en su larga etapa, que goza de tan buena salud como el primer día.

La serie que actualmente encandila a aficionados y novatos por igual es «Mundo Misterioso» que con «Exploradores en el Tiempo» y «Exploradores en la Oscuridad» se ha creado una nueva historia llena de matices y sorprendentemente profunda. Ahora llega «Exploradores del cielo» que nos permitirá por primera vez iconvertirnos en un Pokémon!, y es que al comienzo de la aventura seremos un humano transformado en una de estas criaturas. Aquí se encuentra la primera sorpresa del juego. Nada más comenzar, se nos realizarán una serie de preguntas tipo test sobre nuestra personalidad que deberemos contestar sinceramente. Según qué tipo de respuesta demos, seremos un tipo de pokémon u otro, entre 19 posibles. ¡A nosotros nos salió Squirtle, no os decimos más! A parte de nuestro alter (o como queráis llamarlo) ego, también podremos elegir un compañero para nuestra aventura que nos ayudará a enfrentarnos a la multitud de enemigos que rondan estas peligrosas tierras. Juntos, salvaremos al mundo de una amenaza catastrófica.

«Exploradores en el tiempo» no se conforma con ser un «Pokémon» al uso. No sólo contiene una historia emocionante y que os atrapará si os gusta la lógica «Pokémon», sino que está conectado a las versiones anteriores, por lo que si tenemos amigos con cualquiera de los tres juegos, podremos intercambiar objetos. Con más de 590 criaturas y un sistema de combate consolidado, no puedes perderte esta nueva entrega, sobre todo si eres un aficionado a Mundo Misterioso y su singular universo.

TEST DE IDENTIDAD

Nos ha gustado mucho la encuesta con la que el juego te sorprende nada más introducir el cartucho en la consola y comenzar una nueva aventura. En un abrir y cerrar de ojos, y a través de unas sencillas preguntas, el juego realiza un perfil psicológico de tu personalidad, con cuestiones sencillas, pero, al parecer, muy importantes para la estructuración de tu personaje; como por ejemplo: ¿eres de los que estudian mucho o poco? Cuando la consola reúna todos tus datos y obtenga los resultados hará una clasificación de tu aura. Ahora solamente tienes que poner tu huella digital en la pantalla táctil y te convertirás en un pokémon de entre 19 posibles candidatos. ¿Cuál serás tú? Nosotros somos Squirtle. ¡Squirtleeee!

FICHA TÉCNICA

- NINTENDO
- Aventura/Rol
- Noviembre
- 3+
- pokemon.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

A FONDO

LITTLEST PET SHOP
NUEVOS AMIGOS EN LA PLAYA

Las mascotillas más adorables y ojipláticas del territorio consolero siguen su periplo por campo, ciudad o donde pillen.
Aquí les toca el turno de enfundarse el bañador (con el biruji que corre también son ganas) y mandarlos a primera línea de playa, aunque ya se sabe que los animalitos y la arena turística no siempre son compatibles. Pero esto no es el mundo real, así que a dar rienda suelta a sus fiestas on the beach, llenas de minijuegos deportivos (lanza el disco, vuela la cometa, destroza castillos de arena...) y de exploración con el rabillo cascabelero de los rincones playeros preferidos.
Una de las características fetén del juego es su vertiente multijugadora, que permite duplicar la diversión y compartir imágenes para colorear, canciones que componer y accesorios personalizables a través de la conexión Wi-Fi. Aparte, las actividades incluyen tareas tan simpáticas como enviar invitaciones, servir helado, y maquillar a nuestras mascotas mientras se preparan para la mayor fiesta Little Pet Shop del año. Un total de media docena de mascotas, con su propia personalidad (incluyendo a perros, gatos, tigres y hasta una mariquita), serán las disponibles en cada juego, con inteligencia artificial la mar de espabilada y muchos detalles y reacciones curiosas. Todo ello, servido con unos gráficos detallados y generosos, con todo lujo de accesorios y estampas playeras, y un apartado sonoro y musical también de traca. En fin, un título ideal para que los más pequeños de la casa aprendan a convivir y cuidar a los animales por si, por un casual, los reyes magos les traen uno de verdad... Aunque mejor que sigan en la consola, ¿verdad sufridos padres?



UP&DOWN

- ▲ Gráficos con todo lujo de detalles y accesorios a tutiplén. Bien pertrechados para una aventurita la mar de simpatica.
- ▼ Limitadas posibilidades de interacción con el bicho, dicho de paso cariñosamente.





Compañía: EA | Género: Aventura | Lanzamiento: Octubre | 3+

EL INTERNADO

Secretos espeluznantes se ocultan tras sus paredes. Nadie está a salvo. Sin embargo, una fuerte atracción nos induce a seguir a sus protagonistas.
Una de las series más exitosas de la pequeña pantalla no se podía quedar sin su videojuego. Así, «El Internado Laguna Negra» es la perfecta traslación en DS de la intriga servida por Antena 3, presentándonos los secretos que asolan la elitista y apartada residencia y a sus estudiantes, profesores y personal de servicio.
Acompaña a Carol, Iván, Marcos, Julia y Vicky por esta aventura en la que, como bien conocen los seguidores de la serie, nada es lo que parece y El Internado guarda oscuros secretos con los que los jóvenes se toparon sin querer y que, desde entonces, se han empeñado en descubrir.
Siguiendo la estructura narrativa de sus diversas temporadas televisivas, el juego también cuenta con jugosos contenidos extra, argumentos paralelos y nuevas tramas supervisadas por los guionistas "de verdad". Todo ello, servido en un entorno gráfico de lo más atractivo, con secuencias 2D y 3D intercaladas con escenas cinemáticas en blanco y negro estilo 'Sin City'. Controlaremos a cinco personajes totalmente jugables, a los que dirigiremos a lo largo de los corredores, sótanos, estancias ocultas y alrededores para hallar pistas y atar los cabos sueltos de las diversas intrigas y retos que se nos plantearán, y que requerirán de nuestros cinco sentidos, así como de las características naturales de la consola (lápiz táctil, micrófono...). Un juego a tener en cuenta para los amantes de los puzzles y los misterios sin resolver, cuyo final será una auténtica sorpresa incluso para los fanáticos de la serie.



UP&DOWN

- ▲ El juego destaca por su contenido gráfico. 2D y 3D se mezclan de manera estupenda en la pantalla inferior y superior de la consola.
- ▼ Los seguidores de la serie echarán en falta algunos personajes y aspectos de la trama. Y es que ha sido imposible incluir todo en el juego.

Compañía: Namco Bandai | Género: Puzzle | Lanzamiento: Noviembre | 7+



LOS MEJORES





Un año más, el prestigioso jurado de Megaconsolas se dispone a repartir sus preciados galardones anuales que premian a los mejores entre los mejores, la crème de la crème, ¡los juegos más destacados de todo el año!

Elegir los mejores juegos de entre tantos lanzamientos no es nada fácil y son muchas las cosas que tenemos en cuenta: la calidad del juego, la originalidad, la acogida por el público y la crítica, la repercusión posterior... ¡no es nada fácil salir elegido en esta lista!

Como de costumbre, la categoría de juegos de **acción** es la más reñida, puesto que por su popularidad siempre cuenta con excelentes candidatos. Sin embargo, «**Batman Arkham Asylum»** (Xbox 360/PS3) destaca por encima de sus competidores por el logro de haber tomado la temática superheroica y elevarla a nuevas cotas nunca vistas.

A la acción le sigue en popularidad el siempre socorrido género del **shooter**, que este año tiene el orgullo de llevarse el título del mejor juego del año con «**Modern Warfare 2»** (Xbox 360/PS3). En todo caso, «Kill Zone 2» se queda en segundo lugar, ex aquo con «Borderlands» (Xbox 360/PS3), éste dotado de una innovadora fórmula que combina con acierto elementos del género de rol en un título que puede marcar escuela.

Por lo que se refiere a la **aventura...** ¡qué difícil es elegir la mejor aventura! Es un género tan difuso... Podría argumentarse que «The Secret of Monkey Island: Special Edition» representa los mejores ideales de este género. Pero por otro lado, ¿acaso «**Uncharted 2: Amog Thieves»** (PS3) no es también una gran aventura de acción que ha encandilado a todos con su asombrosa calidad técnica y rabiosa jugabilidad? Vaya para este título nuestro galardón.

En **lucha**, este año se han batido gigantes como «Tekken 6» y «**Street Fighter IV»** (Xbox/PS3). El campeón ha sido el segundo, un pedazo de juego que ha revitalizado la vieja franquicia con gráficos dignos de la nueva generación. Cabe destacar un par de títulos de «Dragon Ball» que este año se han batido como leones.

En **estrategia**, el género no se puede decir que haya sido especialmente prolífico este año, pero con una pequeña maravilla como «**Halo Wars»** (Xbox 360), pues tampoco es cuestión de quejarse.

Y aunque el **horror** tampoco nos ha colmado de abundancia, pues un año en el que gozamos de



Del Año



«**Resident Evil 5**» (Xbox 360/PS3) pues tampoco puede ser malo.
¿Recuerdan que el año pasado todos flipamos con «Fallout» en el género de **rol**? Pues este año le toca ponerse la corona de laurel a «**Dragon Age: Origins**» (Xbox 360/PS3), con una fascinante narrativa y personajes que nos han encandilado. ¡Si es que el rol occidental lleva dos años que se sale!
En el apartado de **Puzzle/Aprendizaje/Social** tenemos títulos tan llamativos y originales como «Family Trainer Xtreme Challenge» o «Scribblenauts». Pero incluso un juego de la categoría de «El profesor Layton y la caja de Pandora» ha resultado ser derrotado en las votaciones ante una "pocholada" como «**EyePet**» (PS3) ¡Cómo nos gustan estas ocurrencias por aquí, oiga! Así es la democracia.
En **plataformas**, la cosa ha estado más sensata con la elección inapelable de «**New Super Mario Bros.Wii**», que combina el mejor multijugador con la acción de correr y saltar de siempre. En **deporte**, y desbancando a clásicos futboleros como «FIFA» y «PES», nos ha impresionado muchísimo el realismo de «**NBA 2K10**» (Xbox 360/ PS3) ¡gráficos al poder! ¿Y qué decir de «**Forza MotorSport 3**» (Xbox 360) en el género de la **velocidad**? ¡Si es que estos simuladores son mejores cada año! Y acabamos con la **música** de «**The Beatles Rock Band**» (Xbox 360/PS3/Wii) ¡Por fin un juego musical de primera con temas que les gustan a todos!

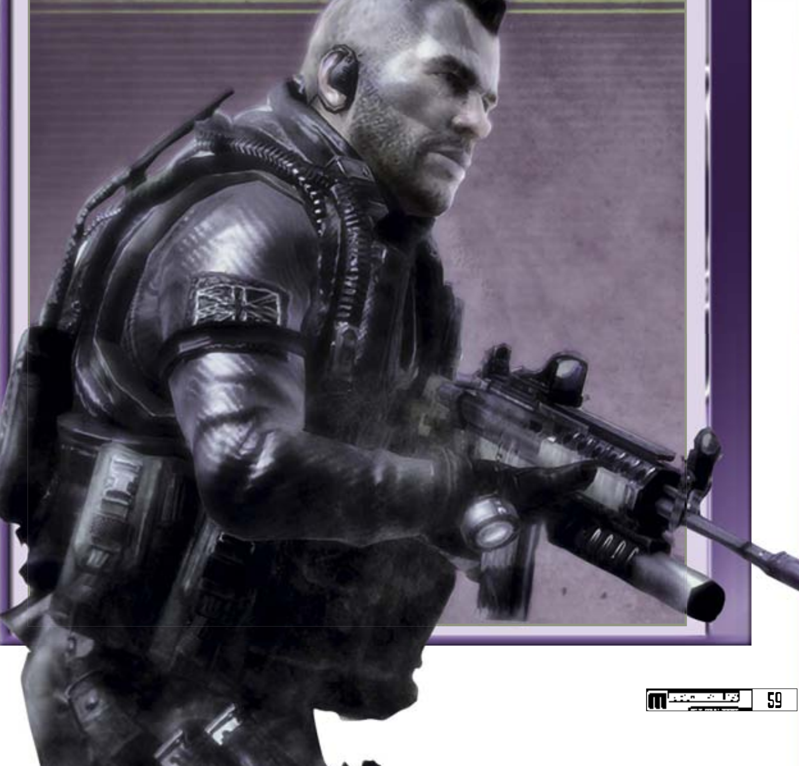


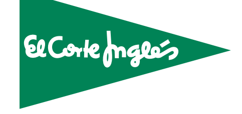


El Elegido

Call of Duty Modern Warfare 2

Con tantos juegos de calidad en liza, es difícil elegir uno como ganador absoluto, pero Megaconsolas nunca se arredra ante un reto. De ahí que tras muchos dimes y diretes, al final nos quedamos con «**Modern Warfare 2**». ¿Que por qué? Muy sencillo. Porque el último de la saga «Call of Duty», representa la perfección de todo un género y ofrece enorme diversión en todos sus modos de juego, ya sea la campaña para un solo jugador como las misiones cooperativas y las batallas multijugador. Hay muchos, muchísimo en este juego para que los fans de pegar tiros se lo pasen como enanos. Los gráficos son de quedarse con la boca abierta y el multijugador difícilmente podría ser más adictivo. Un señor juegaco, vaya.





www.elcorteingles.es



LIPS CANTA EN ESPAÑOL + MOCHILA DE REGALO.

Con micros 64,90€

Sin micros 39,90€





Limitado a 1.600 uds. Disponible 20 Noviembre



























www.elcorteingles.es

PROMOCIONES





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

GUITAR HERO 5
94,95€

DJ Hero
94,95€

Band Hero
194,95€

Disponibles en PS2, PS3, Wii y XBOX 360

Disponible el 13 de Noviembre

Consola Wii + Wii Sports +
Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos
ó Planet 51

229,90 €

Consola Nintendo DSi + juego
Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos
ó
Planet 51

189,90 € /ud.

Pack consola Nintendo DS +
Cocina conmigo

99,95 € /ud.

Sólo en El Corte Inglés



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

RPLAY GAMING ACCESSORIES

Tus mejores accesorios

Sólo en El Corte Inglés



PSP Basic Pack
8,90€



PSP Go Basic Pack
14,90€



DSL/DSI Basic Pack
9,90€ uni.



DSL/DSI Travel Pack
12,90€ uni.



Wii Duo Pack RF
44,90€



Wii Basic Pack
9,90€



Wii Sport Pack
19,90€



Wii Base de carga
19,90€

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

GTA Chinatown Wars (PSP)

DURANTE LA PARTIDA INTRODUCE CUALQUIERA LAS COMBINACIONES DE BOTONES SIGUIENTES (EL AUTO-GUARDADO DEJA DE FUNCIONAR)

- **Rellenar Salud:** L1, L1, R1, Círculo, Círculo, X, X, R1
- **Rellenar Armadura:** L1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, R1
- **Set de armas 1 (granadas, porra, pistola, minigun, asalto, SMG micro, recortada):** R1, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R1, X, Derecha
- **Set de armas 2 (cócteles molotovs, teaser, pistola dual, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañón):** R1, Arriba, Círculo, Abajo, Izquierda, R1, Círculo, Derecha
- **Set de armas 3 (minas, motosierra, revólver, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañón):** R1, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, R1, Cuadrado, Derecha
- **Set de armas 4 (granadas flash-bang, bate, pistola, rpg, carabina, SMG micro, recortada):** R1, Arriba, Triángulo, Abajo, Izquierda, R1, Triángulo, Derecha
- **Balas explosivas(para Desert Eagle):** L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Arriba, Abajo
- **Aumenta el nivel de la búsqueda:** R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, R, L1, L1
- **Disminuye el nivel de la búsqueda:** L1, L1, R1, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, R1

FONDOS PARA LA PANTALLA DE TÍTULO
EN LA PANTALLA DE TÍTULO, DESBLOQUEA 14 FONDOS DE PANTALLA ESCRIBIENDO:

Fondo 2: "gato".
Fondo 3: "coche".
Fondo 4: "abeja".
Fondo 5: "árbol".
Fondo 6: "mujer"
Fondo 7: "ataúd".
Fondo 8: "vibración".
Fondo 9: "moneda".
Fondo 10: "silla".
Fondo 11: "zombi".
Fondo 12: "tribunal".
Fondo 13: "lluvia".
Fondo 14: "eso".
Fondo 15: "pc".

Retrato Ro

Heihachi Mishima

EDAD: Según las crónicas, nació el 7 de mayo de 1930 (por la tarde, precisan). Así que va camino de ser octogenario. Debe ser un claro ejemplo de "anciadolescentes" de esos, como el mandamás de RTVE.

APARIENCIA: Algo desarrapada y desgarrada pero feroz y lobezna a no poder más. A destacar su bigotazo de herradura, su peinado "llama de fuego canosa" y, sobre todo, sus impresionantes mazas, que parecen multiplicar su volumen según cumple años. Como para lucirlas en Benidorm con el Imserso.

HISTORIAL: Líder del Imperio Financiero Mishima y comandante de las fuerzas militares privadas de su compañía (eso sí que es tener sinergia), pronto comprendió que le tiraban más los puñetazos y las patadas voladoras. Buena culpa de ello la tuvo su padre, Jinpachi Mishima, que le inculcó el poder de la fuerza bruta, que él a su vez trasmitió a sus hijos Kazuya (aunque casi le mata en el intento) y Lee Chaolan y a su nieto Jin Kazama.

ARMAS: El acero de sus puños y la contundencia de sus ataques finales le ha llevado a bautizar con su nombre a un tipo de karate que desplegó con fuerza a lo largo de toda la saga ‹Tekken›. Memorables sus intervenciones como jefe final en los episodios 1, 3 y 4.

FUTURO: A la vejez, hematomas (ajenos, claro). Porque en la sexta y última entrega de la saga peleona por excelencia exhibe una forma endiablada, con esos "combos de la muerte" que Steve Fox o Lee han probado en sus propias carnes. Así que hay viejuno diabólico para rato.



Si un retrato no puede faltar en nuestra galería, ése es el de Solid Snake. El veterano guerrero de la mítica saga «MGS» nos llega de la mano de Pablo Moreno Colla (Málaga). Tu recompensa: «Monster Madness Grave Danger» para PS3.

...ijo resulta elegido para ser ...en la "Galería" del próximo ...le Megaconsolas, habrás ganado ...loso videojuego. Envía tu dibujo ...bascal, 55, Entreplanta Izda. Madrid, o bien por e-mail a ...onsolas@estrenos21.com. Y no ...s de aportar tus datos (Nombre, ...ión, teléfono y edad).



RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

GTA Chinatown Wars (PSP)

DURANTE LA PARTIDA INTRODUCE CUALQUIERA LAS COMBINACIONES DE BOTONES SIGUIENTES (EL AUTO-GUARDADO DEJA DE FUNCIONAR)

- **Rellenar Salud:** L1, L1, R1, Círculo, Círculo, X, X, R1
- **Rellenar Armadura:** L1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, R1
- **Set de armas 1 (granadas, porra, pistola, minigun, asalto, SMG micro, recortada):** R1, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R1, X, Derecha
- **Set de armas 2 (cócteles molotovs, teaser, pistola dual, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañón):** R1, Arriba, Círculo, Abajo, Izquierda, R1, Círculo, Derecha
- **Set de armas 3 (minas, motosierra, revólver, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañón):** R1, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, R1, Cuadrado, Derecha
- **Set de armas 4 (granadas flash-bang, bate, pistola, rpg, carabina, SMG micro, recortada):** R1, Arriba, Triángulo, Abajo, Izquierda, R1, Triángulo, Derecha
- **Balas explosivas(para Desert Eagle):** L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Arriba, Abajo
- **Aumenta el nivel de la búsqueda:** R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, R, L1, L1
- **Disminuye el nivel de la búsqueda:** L1, L1, R1, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, R1

FONDOS PARA LA PANTALLA DE TÍTULO
EN LA PANTALLA DE TÍTULO, DESBLOQUEA 14 FONDOS DE PANTALLA ESCRIBIENDO:

Fondo 2: "gato".
Fondo 3: "coche".
Fondo 4: "abeja".
Fondo 5: "árbol".
Fondo 6: "mujer"
Fondo 7: "ataúd".
Fondo 8: "vibración".
Fondo 9: "moneda".
Fondo 10: "silla".
Fondo 11: "zombi".
Fondo 12: "tribunal".
Fondo 13: "lluvia".
Fondo 14: "eso".
Fondo 15: "pc".

Retrato Ro

Heihachi Mishima

EDAD: Según las crónicas, nació el 7 de mayo de 1930 (por la tarde, precisan). Así que va camino de ser octogenario. Debe ser un claro ejemplo de "anciadolescentes" de esos, como el mandamás de RTVE.

APARIENCIA: Algo desarrapada y desgarrada pero feroz y lobezna a no poder más. A destacar su bigotazo de herradura, su peinado "llama de fuego canosa" y, sobre todo, sus impresionantes mazas, que parecen multiplicar su volumen según cumple años. Como para lucirlas en Benidorm con el Imserso.

HISTORIAL: Líder del Imperio Financiero Mishima y comandante de las fuerzas militares privadas de su compañía (eso sí que es tener sinergia), pronto comprendió que le tiraban más los puñetazos y las patadas voladoras. Buena culpa de ello la tuvo su padre, Jinpachi Mishima, que le inculcó el poder de la fuerza bruta, que él a su vez trasmitió a sus hijos Kazuya (aunque casi le mata en el intento) y Lee Chaolan y a su nieto Jin Kazama.

ARMAS: El acero de sus puños y la contundencia de sus ataques finales le ha llevado a bautizar con su nombre a un tipo de karate que desplegó con fuerza a lo largo de toda la saga ‹Tekken›. Memorables sus intervenciones como jefe final en los episodios 1, 3 y 4.

FUTURO: A la vejez, hematomas (ajenos, claro). Porque en la sexta y última entrega de la saga peleona por excelencia exhibe una forma endiablada, con esos "combos de la muerte" que Steve Fox o Lee han probado en sus propias carnes. Así que hay viejuno diabólico para rato.



Galería

Si un retrato no puede faltar en nuestra galería, ése es el de Solid Snake. El veterano guerrero de la mítica saga «MGS» nos llega de la mano de Pablo Moreno Colla (Málaga). Tu recompensa: «Monster Madness Grave Danger» para PS3.

...ujo resulta elegido para ser ...en la "Galería" del próximo ...le Megaconsolas, habrás ganado ...loso videojuego. Envía tu dibujo ...bascal, 55, Entreplanta Izda. Madrid, o bien por e-mail a ...onsolas@estrenos21.com. Y no ...s de aportar tus datos (Nombre, ...ión, teléfono y edad).





ACCESORIOS PARA PSPGO

Diseñados específicamente para tu nueva portátil

PSP ha disminuido su tamaño con PSPGo y, para acompañar al lanzamiento de la nueva portátil, la distribuidora Herederos de Nostromo nos ofrece toda una gama de accesorios diseñados específicamente para este nuevo modelo, ajustándose perfectamente a su tamaño y características. Para empezar, tenemos la Metal Case, una carcasa metalizada muy resistente que salvará a tu consola de cualquier percance. Además, está disponible en seis colores: : negro, azul, rojo, plata, titanium y verde. El kit de carga Car Light te permitirá conectarla a través del USB al mechero del coche, pero si lo que quieres es un pack con todos los accesorios, el PSP Go Pack1 incluye una funda, el cargador para el coche, un protector de pantalla, una correa, dos cajas organizadoras para tus accesorios y un cable USB para el ordenador. Todo en uno.

ADAPTADOR WIFI

Más conexión a tu alcance



Las nuevas tecnologías hacen que cada vez necesitemos mejores conexiones para nuestras consolas. Esto se acentúa con la implementación del servicio de películas por streaming a 1080p, disponible en la próxima actualización de Xbox LIVE, o lo que es lo mismo, vídeo en la más alta definición sin necesidad de descargar a un disco duro. Ahora es cada vez más necesario disponer de un adaptador Wi-Fi a la altura. Para ello, Microsoft ha lanzado su nuevo dispositivo Wi-Fi oficial, con dos antenas, que permite potenciar la conexión con todo tipo de redes inalámbricas, incluyendo la nueva gama de redes N de banda dual. Con este adaptador, no habrá red que se te resista.

WII SE TIÑE DE NEGRO

Nintendo amplía la gama de colores con un nuevo modelo

Puede que a Nintendo habitualmente se la haya reconocido por esa estética blanca que siempre rodea a sus campañas publicitarias y a los menús de su consola. Pero eso va a cambiar con la nueva Wii de color negro que acaba de llegar a las tiendas, el primer color que llega a Europa tras el modelo oficial. Tanto la videoconsola como sus mandos oscurecen su tono, con un acabado brillante, en un pack especial de lujo. Y es que para los afortunados que se hagan ahora con esta edición obtendrán la consola más el mando de Wii (sin olvidarnos de la funda protectora) junto con el nunchuck y el nuevo Wii Motion Plus, el accesorio con el que se potencia el sensor de movimiento del mando. El pack también incluye el ya mítico «Wii Sports» clásico, con sus disciplinas de tenis, béisbol o bolos, al que se le suma el más reciente «Wii Sports Resort», adaptado a Wii Motion Plus para una mayor precisión y fidelidad de movimiento, y que cuenta con quince deportes diferentes entre ellos tiro con arco, lanzamiento de frisbee, carreras de motos acuáticas, tenis de mesa, baloncesto o ciclismo. Además, Nintendo ha anunciado nuevos accesorios, como el mando clásico Pro, una revisión del mando clásico actual que cuenta con empuñaduras para una mayor sujeción.



HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

De la teoría a la práctica



El aprendiz de mago más famoso de la literatura y del cine, Harry Potter, cursa un nuevo año donde más que aprender, parece dedicarse a hacer novillos. La trama se ha vuelto más seria, si cabe, y algunas decisiones se han vuelto dramáticas hasta límites insospechados. Ya no hay vuelta atrás. Cada uno de los protagonistas que conocemos desde hace ya muchos años ha elegido bando en este "El Misterio del Príncipe" que revelará más de una sorpresa a los aficionados y dejará con ganas de más chicha a los lectores del libro. Magia, humor, drama, aventuras y acción comparten minutos en una saga que parece tener de todo menos ganas de concluir.


ANIMAX®
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company
afterworld
...YA NADA VOLVERÁ A SER IGUAL
SÁBADOS y DOMINGOS
a las 22:10h en TV
y en ANIMAX.ES
GANA una PLAYSTATON 3
entra en la web y ¡PARTICIPA!
Bases promocionales disponibles en animax.es
DIGITAL+
DIAL 28
imagenio
Telefónica
DIAL 26
R
DIAL 40
PS3
© 2007 Afterworld LLC. All Rights Reserved
© 2007 Sony Pictures Television International. All Rights Reserved